バイオハザード三上プロデューサー直撃/緊急速報2連発/NECインターチャネル

SEGA OFFICIAL

平成13年2月9日発行（隔週金曜日発行）第3巻第2号（通巻34号）

ファミ通DC

ドリームキャスト

★2001★
FEBRUARY
2/9
定価550YEN



ファミ通一族の陰謀
〜21世紀最初のお年玉!!

［ファン必見連載］
★セガガガーン
★エルドラドゲート通信
★ドリームライブラリ オフィシャルガイド
★セガ・コンシューマーヒストリー

注目作完全網羅
MSR-METROPOLIS STREET RACER-
ecco THE DOLPHINE
〜DEFENDER OF THE FUTURE〜
ぼくドラえもん
エアロダンシング i
FISH EYES Wild
マクロスM3
ゴルフしようよ2 新たなる挑戦
スーパーストリートファイターⅡX
ザ・心理ゲーム
EVE ZERO 完全版
Never7 〜the end of infinity〜
ほか

ファミ通ならではの緊急速報!!
ファイヤープロレスリングD
ちQのトモダチ

特報!!
ハンドレッドソード
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
イルブリード

［特別企画］
●斎藤由多加×西健一×牧野幸文×水口哲哉対談
〜金沢トークライブから〜
●三上真司プロデューサーに聞く『ベロニカ』の秘密
エルドラドゲート・キャラクターデザイナー天野喜孝に直撃
新作満載 NECインターチャネル
セガ開発会社探訪 セガ・ロッソ

（10大ソフト 徹底攻略!!）

ファンタシースターオンライン

ギルティギア ゼクス／サカつく特大号

探偵紳士DASH!／ファイティングバイパーズ2／カードキャプターさくら
燃えろ! ジャスティス学園／ギガウイング2／ガンスパイク／デイトナUSA2001


VIVARIUM
DON'T PANIC!
SEAMAN
for
Windows



叫べ！リフレクトフォース！
狙え！勝利の“京点（ケイテン）”越え！

叫べ！ンリフレクトッフォォォォォォォスッ!!!
迫力のキャラクターボイス収録！
謎をはらんだ物語が、人気声優のボイスで蘇る！

DC版オリジナル「4Pモード」搭載！4人の戦士
がそろえば、無敵のギガウイングスが出撃だ！

超絶スコアシステム！アイテムボルカノン爆裂！
渡れ！勲章の海を！めざせよ！ガイスコア！

ハイスコアチャレンジ対応！究
ホームページにアップロード！

株式会社カプコン® 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)272-0086
カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/



Dreamcast
兆の上をしってるか?
GO FOR THE GAZILLION SCORE!
ハイパーインフレーションシューティング
ドリームキャスト用ソフト
ギガウイング2
標準価格5,800円(税別)
ACTIVATE YOUR REFLECT POWER AND THEN DIVE INTO A STORM OF BULLETS!
Celvenia Republic lies between Black Sea and Red Sea,and was beautiful
paradise of mid Euresia,until sudden coup d etat erupted
supported by Federati
declared total indepe
to suppress this act, and
intervene this delicate buffer state
Special Mercenary Commando to save. Now five elite
GIGAWING2
ギガウイング2
NOW ON SALE!!
© CAPCOM CO., LTD. 2000, 2001 ALL RIGHTS RESERVED.



2001.1.25 いよいよ発売！

「ゴルフしようよ」が新キャラを加え、通信対戦になって帰ってきた！

世界のスポーツ用品メーカー「ブリヂストンスポーツ」のボール、クラブでスーパーリアルプレイ！

5,800円(税別)

株式会社ソフトマックス 〒101-0021 東京都千代田区外神田5-2-2セイキ第1ビル5F TEL.03-3832-9007 FAX.03-3832-9004 URL http://www.softmax.co.jp

ファミ通DC
9 FEBRUARY 2001



CONTENTS

COVER
Motif: HUNDRED SWORDS
Illustration:SEGA/Smilebit

GAME INDEX

FAMITSU DC ORIGINAL

発行 株式会社セガ
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Tel03・5736・7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850(営業局)



FAMITSU DC EXPRESS

FEBRUARY 2.9 ファミ通DCエクスプレス

TOPIC 3月22日に発売日が決定!! この春とうとう『サクラ大戦3』に逢える!!

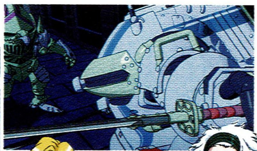
発売延期によりファンをやきもきさせていた、『サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜』の発売日がついに正式決定した。その日は3月22日(木)。

しかも、『サクラ』といえばやっぱり初回限定版！　ということで2タイプが発売されることも明らかになったのだ。Aタイプは "シャノワール謹製オルゴールセット"、Bタイプは "携帯キネマトロン型ビジュアルメモリセット" だ。価格はいずれも9800円（税別）となっているぞ。

初回限定版だけに売り切れが気になるところだけど、右に掲載したポスターのあるショップでは『サクラ大戦3』の予約受付を開始する。手に入れたいという方は、ポスターのあるお店に走れ！



⬇パリが舞台の本作。登場キャラも一新される。エリカの活躍は？



⬅光武士Fでの戦闘シーンも迫力満点なのだ。



携帯キネマトロン型ビジュアルメモリセット
➡Bタイプ。キネマトロン風VMがかっこいい。



シャノワール謹製オルゴールセット
⬆こちらはAタイプ。劇場シャノワール製。







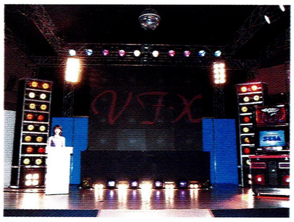
⬆2種類の初回限定版に合わせ（?）、2種類用意された店頭用予約ポスター。とにかく大人気の『サクラ』初回限定版だけに、確実に入手したいという方は予約しておくことをオススメする。

おまけ…… ドリームキャストは今年もアツイ!!

さて、めでたく3月22日に発売日の決定した『サクラ大戦3』だが、ファンにとって気になるのは今後のドリームキャストのラインナップ。実際、『サクラ大戦3』を始めとする期待作の多くは春までに発売されてしまい、それ以降のタイトルはいささか寂しい感じがするのは確か。そこでここでは、いくつかの耳寄りな情報をお教えすることにしよう。

まずは、1月20日の東京会場を皮切りに全国5ヵ所にて開催される『シェンムーTHE MOVIE』の上映会で、ゲームに関する何らかの動きがありそうだということ。もしかして、待望の続編の情報が公開されるのか？　期待が高まるところなのだ。

さらに、ドリームキャストと直接の関係はないが、2月24日（土）、千葉県・幕張メッセにて開催されるAOU2001アミューズメント・エキスポにおいて、あの『VF-X』の映像が流されることが決定した。いままで神秘のベールに包まれていただけに、その内容に期待があつまる。



⬆ついにその全貌が明らかにされるのか(!?)『VF-X』。

また、見逃せないのが、コミケで発表されたスタジオラインの『火焔聖母〜The Virgin Megiddo〜』（仮題）や、これも先ごろ発表されたばかりのキッドの『メモリーズオフ2』（仮題）といった美少女系ゲームの動きが盛んなこと。このあとも、いくつかのメーカーであっと驚くような動きもあるらしいのだが……。

『サクラ大戦3』が発売される春以降もドリームキャスト（そしてセガ）は熱く燃えるのだ!!

EVENT

ドリームキャスト新タイトルもお目見えしたぞ! 20世紀最後のコミケは企業ブースのゲームメーカーも燃えた!!

昨年12月29、30日の両日に開催された20世紀最後のコミックマーケット。たくさんのファンを集めたコミケは大盛況のうちに幕を閉じたが、中でもひときわアツかったのが企業ブース。会場でしか入手できない限定グッズも多数販売されるとあって、会場ではどのブースにもファンが長い行列を作っていたのだ。

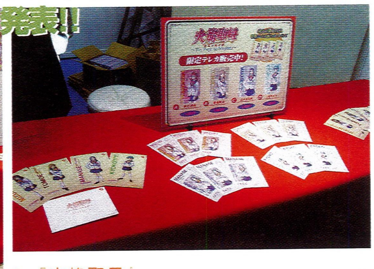
もちろんゲームメーカーも元気に出展。『Never7』や『メモリーズオフ』の限定グッズが人気を呼んだキッドブースや、『プリンセスメーカーコレクション』の映像が見られたナインライブスブース（ソフト自体はジェネックスより今春発売予定）など大人気だったぞ。また、アルケミストでは『センチメンタルグラフティ2』の限定時計が発売され、これも大好評だった。

そんな中でも、もっともファンの注目を集めていたのが、スタジオラインブース。なんとドリームキャスト用の新タイトル『火焔聖母～The Virgin on Megiddo～』（仮題）が発表されたのだ。ゲームの詳細などについては一切不明ながら、早くもオリジナルテレカが発売されるなど、盛り上がりを見せていた。スタジオラインといえば、『慟哭、そして……』のキャラデザインなどで人気を博した横田守氏が代表をつとめる会社。『火焔聖母』も横田氏が全面的に手がけるとのことだけに、やっぱり内容には期待しちゃうよね。詳細が待たれるところだ。


↑わがエンターブレインも出展。おかげさまで大人気でした。

スタジオラインがドリームキャスト新タイトルを発表!!


←『火焔聖母』キャラのコスプレ。かわいい。


←オリジナルテレカが早くも登場。大人気だったのだ。


→こちらはキッドブース。人があふれてスゴイ状況になっちゃってます。


↑残念ながらプレイはできなかったけど、『プリンセスメーカーコレクション』も見られたのだ。

TOPIC

ファン感謝祭にブロードバンドアダプタの売り切れ……『ファンタシースターオンライン』発売後の盛り上がりあれこれ

本格的なネットワークRPGとして注目を集めている『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）。年末には"ソニックチームファン感謝祭"が開催されるなど、大きな盛り上がりを見せている。そんな熱気が思わぬ余波を生んでいる。ブロードバンドアダプタの品切れだ。

ご存じのとおり、『PSO』はブロードバンドアダプタに対応しているが、いまものすごい勢いでそのブロードバンドアダプタが売れているのだ。さて、現在ブロードバンドアダプタは入手可能なのか。販売元であるCSIブロードバンド・インターネット事業部川尻研吾氏に聞いてみた。

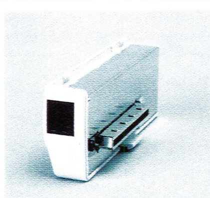
「販売はHPでの注文のみなのですが、毎日の注文はそれまでの優に10倍を超えています。時間を気にせずに快適にプレイできるので、有用性を認めていただいたようです。たしかに、一時期は品切れ状態になったこともありますが、いまは滞りなく提供できるようになっていますので、みなさんもこの快適なネット環境をぜひ体験してみてください」

ブロードバンドアダプタは8800円（税別）にて発売中だ。

http://www.csi.co.jp/



↑中氏を始めとする開発者との楽しいひと時も。"ファン感謝祭"だ。


←インターネットの常時接続を可能にする、魔法のアダプタ。

TOPIC

ビックリ! セガが任天堂に買収される!?

年末の日本を"セガが任天堂に買収される!?"という驚愕のニュースが駆け抜けた。ことの起こりは12月27日付けのニューヨークタイムズの記事、"任天堂がセガを買収する？"に端を発している。その中で、セガと任天堂は買収をめぐって断続的に話し合いを続けていると報じられたのだ。これに対し、セガ、任天堂とも即座に買収の事実を否定。セガ・大川功社長は"事実無根である"との声明を発表した。

ところが29日付けのニューヨークタイムズの紙面において、さらに買収に関する報道をしたため、"ブランドイメージに計り知れないダメージを与えた"として、セガはニューヨークタイムズへの公開抗議文を提出したのだ。

状況はそのあと進捗を見せていない。両社が完全否定しているだけに、さすがに買収はないようだが、行く末が気になるところだ。

TOPIC

『シェンムー』文化庁メディア芸術祭でデジタルアート部門、優秀賞を受賞!

ゲームやCGなど、優れたデジタル作品を対象に授与される"文化庁メディア芸術祭"。このたび平成12年度のデジタルアート[インタラクティブ]部門において、『シェンムー　一章 横須賀』（発売元：セガ）が優秀賞を受賞することになった。これに対し開発チーム（AM2 of CRI）は以下のコメントを寄せてくれた。

「『シェンムー』は、CGでもうひとつの現実世界を作り、その中で自由に遊ぶことができるようにした、かつてないスケールのフルリアクティブCGゲームです。いままでのゲームと違い、ムービー部分とプレイ部分のクオリティーギャップをなくしたことはエポックメイキングな試みでした。そのような新しい試みが今回評価されたということで、開発チーム一同たいへん喜んでおり、今後の励みとさせていただきます」

『シェンムー』にまたひとつ大きな勲章が加わった形だね。



↑そのクオリティーの高さが話題を呼んだ『シェンムー』。

EVENT

最新アミューズメントマシンが楽しめる AOU2001アミューズメント・エキスポ開催

2月24日(土)、千葉県・幕張メッセにおいてAOU2001アミューズメント・エキスポが開催される。セガやコナミ、ナムコといった国内外50社以上の最新機器1800台が一堂に会するのだ。この機会をお見逃しなく。

〈日　時〉2月24日(土)
10:00〜17:00
〈会　場〉千葉県・幕張メッセ
〈入場料〉割引券　大人／1000円、小中学生／700円
当日券　大人／1500円、小中学生／1000円
〈問合せ先〉03・3253・5671
(AOUアミューズメント・エキスポ広報事務局)
http://www.aou.or.jp/



➡AOUのポスター。最新作に触れるいい機会なのだ。

入場券を5組10名にプレゼント。希望者は住所、氏名を明記のうえP176のあて先「AOUチケット」係まで。締切は2月8日(木)必着。

MEDIA EXPRESS

書籍にDVDにと、年明け早々から充実した内容でお届けします。



ゲーム・マエストロ　VOL.1&2

●発売中　●定価:各1800円(税別)
●発売元:毎日コミュニケーションズ
第一線のゲームクリエーターたちへのロングインタビューを通して、ゲーム作りの本質を明らかにしたシリーズ。職種別に全5巻を予定(第3巻以降は順次刊行)。



劇場版カードキャプターさくら 封印されたカード

●1月25日発売予定　●定価:9800円(税別)
●発売元:バンダイビジュアル
DCでも好評の『カードキャプターさくら』の劇場版第2弾がついにDVDとLD化(LDのみ初回限定生産)。封入特典も盛りだくさん。さくら最後の戦いが始まる!!

発売日	攻略本書名	出版社名	本体価格
1月19日	燃えろ!ジャスティス学園　公式ガイドブック	エンターブレイン	1400円
1月29日	ファンタシースターオンライン完全攻略ガイド	講談社	1200円
1月下旬	燃えろ!ジャスティス学園　ナビゲートガイド	ソフトバンクパブリッシング	1600円
1月末	ギルティギアX(ゼクス)パーフェクトガイド　ドリームキャスト版	ソフトバンクパブリッシング	1800円
1月末	Kanon　公式ガイド	ソフトバンクパブリッシング	1300円
2月上旬	サカつく特大号・J・LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!-コンプリートガイド	ソフトバンクパブリッシング	1600円

INTERNET

『サクラ』関連の情報も満載!! レッドカンパニーのHPがリニューアル

このたびレッドカンパニーのホームページがリニューアルされることになった。その名も"龍星座(ドラゴン座)"。このHPでは、『サクラ大戦』シリーズなどの情報が満載。そのほか、レッドカンパニー代表、広井王子氏によるネット上の映像放送などが用意されるなど、ビジュアル中心の内容となっている。

現在"龍星座"はプレオープン期間中。徐々にコンテンツを増やし、この春には正式オープンする予定。気になる方は覗いてみては?
http://www.red-universe.com



⬅ただいま、プレオープン中のHPなのだ。

EVENT

『CAPCOM VS.SNK』の熱き戦い再び 通信トーナメント大会開催決定!!

昨年9月に発売され、格闘ファンのあいだで人気を博した『CAPCOM VS.SNK』。順次開催されたゲーム大会も大好評だったが、年も改まった1月27日(土)、"カプコン杯争奪通信トーナメント大会"の開催が決定。それぞれ定員があるのでご注意を。同種の通信イベントは2月末にも行われる予定だ。

また、3月18日(日)にはプラザカプコン吉祥寺店で、ゲーム大会が行われることが決定。当日はゲーム大会のほかに各種イベントも検討中。『2』の発売に向けて、年が明けても『CAPCOM VS.SNK』がアツイ!
http://www.capcom.co.jp

カプコン杯争奪通信トーナメント大会

〈日　時〉1月27日(土)
第1回　14:00〜
第2回　16:00〜
〈場　所〉『CAPCOM VS.SNK』対戦サーバーメインロビー
※定員は各回128名。

Soft ware

バーチャガンにも対応、満を持して登場 PC版『ザ ハウス オブ ザ デッド』

1月25日(木)、名作ガンシューティング『ザ ハウスオブ ザ デッド2』のPC版が発売される。PC版の特徴は、リアルタイムでのネットワーク対戦が可能なこと。そのほか、公式ランキングボードが設置され、全国のユーザーと腕を競い合うこともできるのだ。価格は7800円(税別)だ。

本作はセガサターン専用バーチャガンにも対応(アイ・オー・データ機器より発売される対応インターフェースボードが必要)。さらに、今春にはUSB接続のガンコントローラーの発売も予定されており、より臨場感あふれるプレイが可能になるぞ。



⬆マウスにも対応しているので快適に遊べるのだ。



⬆バーチャガンにも対応。対応インターフェースボードの詳細は03・4288・1039まで。

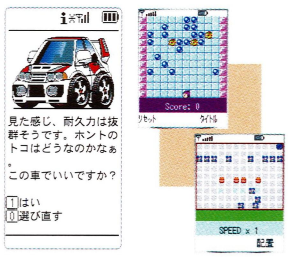
モバイル情報局DC

セガがiモードサービス用に新コンテンツを続々提供する

セガはiモード向けにコンテンツを続々提供予定。まずは、ラリーチームのチャンピオンとなって世界を転戦する『ラリーチームをつくろう!』。プレイヤーどうしによる同時対戦形式も楽しめるのだ。現在サービス提供中だ。

また、近日中にもiモードのJAVA対応ゲームとして、"ソニックカフェ"が登場することになった。『NiGHTS』や『サンバDEアミーゴ』といったソニックチームの人気タイトル4つが収録されたボリュームたっぷりのコンテンツなのだ。

ふたつのコンテンツとも月額300円となっているぞ。



『ラリーチームをつくろう!』(左)や『ソニックカフェ』が楽しめる。

DC EXPRESS NEWS Close-up

セガが回転寿司用の新オーダーシステムを開発 いつか、液晶タッチパネルで寿司を注文できる日

年も押し迫った昨年末のこと。"セガが回転寿司チェーンにオーダーシステムを供給する"との発表が行われた。セガと回転寿司という、ある種奇妙な組み合わせに興味を引かれた編集部では、さっそくセガに取材を敢行することにしたのだ。

ゲームと異業種との融合を目指して……

今回、セガが提供するのは『フィッシュライフ』をベースにして開発された独自のオーダーシステム。利用者はタッチパネル方式の液晶画面に触るだけで、好みのネタを注文することができる。このシステムは、関西を中心にチェーン展開する業界大手のくらコーポレーションに提供され、2月下旬から順次傘下の店舗に導入される予定となっているのだ。開発の経緯などをセガ、国内販売部 開発販売課マネージャー 吉田孝次氏に伺うことにしよう。



↑『フィッシュライフ』(写真)を応用した注目システム。

「今回のシステムは、回転寿司の店舗でも、いわゆる郊外のテーブルタイプの大型店に導入される予定です。各テーブルに設置されたモニターで注文すると、厨房で作られた寿司がコンベアで運ばれてくるわけなんです」

ビジネスとしてみれば、このシステムを導入することで、他店舗との差別化や、廃棄ロスの軽減といったメリットがあるという。

「衛生面での向上も図れますし、回転寿司として見ればメリットばかりなわけです。あと、回転寿司はお子さんに人気があるのですが、教育的な意味合いもありますね。というのも、寿司のネタとしてのマグロを見たことはあるけれど、ホンモノは見たことがないという方がけっこう多いんです。そんなときにこのシステムを使えば、ホンモノの魚の動きを表示することもできますし、魚に関する知識を得ることもできるわけです。じつは、泳ぎのアルゴリズムなども『フィッシュライフ』を応用しているんですよ」



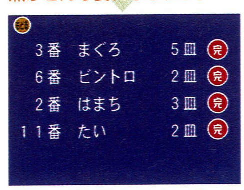
液晶画面にはいけす状態でメニューが表示されるのだ。



まぐろを選択。特徴や栄養なども知ることができる。



こちらは注文確認画面。あの魚がこんな姿になるわけ。



板さんが厨房内でオーダーを確認。間違える心配ナシ。

吉田氏の話を聞いて頭に思い浮かんだのが、"他社に既存のゲームコンテンツを提供する"という、昨年10月の新体制時に発表されたセガの経営方針なのだが……。

「まさにそのとおりです。ソフトの有効活用という側面はありますね。うちにはそれこそたくさんのソフト資産があるわけで、どんどん活用すべきだと思います。極論すると、アミューズメントと回転寿司の市場規模はそんなに違わないわけで、ゲーム業界以外にもいろいろな業種に目を向ける必要があるように思うのです。実際、今回のプロジェクトは"業務用のドリームキャスト"を広げていくくらいの意気込みで取り組んでいます」

これまでアミューズメント機器やアトラクションの販売などを手掛けてきた氏にとって、今回のオーダーシステムの供給は、はじめての異業種への取り組みというわけではない。

「確かにセガはゲームメーカーですが、ゲームセンターにゲーム機を入れるばかりでは限界があると思うのです。異業種にゲームを持っていくことで、とっつきにくいものをとっつきやすくする効果があるんです。いまは、ゲーム業界という一点集中ではなく、幅広い層にわかってもらおうという作業をしている段階です」



セガ
国内販売部 開発販売課
マネージャー 吉田孝次

『フィッシュライフ』の販売を担当して、これからの時代のインターフェースは、タッチパネルと音声だけで十分な時代になることを実感したという吉田氏。

「これからはキーボードやコントローラーが不要になる時代が必ず来ます。そんな流れに合わせて、このオーダーシステムは回転寿司だけではなくて、およそ、あらゆる業種に導入していきたいと思っているんです。じつは、現段階でも30以上のプロジェクトが進行中なんですよ」

将来的にはこのプロジェクトをセガの大きな軸のひとつにしたいという吉田氏。この回転寿司のオーダーシステムは、そんなセガの大きな転機となりうるのかもしれない……。

ドリームキャスト トピック ALL that JAZZ あれこれ

古屋 どうしたんですか、大村さん。そんなにぼけ～として。

大村 休みボケみたい。

古屋 そんなにボケっとしていられませんよ。新年早々ゲーム業界はアツいんですから。1月6日からラスベガスで開催されたCESにおいて、Xboxの本体が初公開されたんです。

大村 おお、カッコいいデザインだな。ドリームキャストにライバル登場だ。

古屋 どうです、少しは頭がはっきりしましたか？

大村 ……。(Xboxのスペックを確認するのに夢中で話が耳に入らないふう)

古屋 しかたないな。メカマニアなんだから。あとはひとりでやるか。このたび『ダービーオーナズクラブ』全国最強馬主決定戦"優駿王"が開催決定。店舗大会は1月27日（土）～2月18日（日）。そのほかエリア大会、決勝大会と予定されています。え～とおつぎは……え、もうこれで終わりなの？



↑まさにカッコいいデザイン。コントローラーに関しては、日本人に合わせて変更されるとのこと。

DC TOP10 ソフト売上ランキング

今回は4週間分、約1ヵ月間の累計販売本数でトップ10を集計してある。年末の発売ラッシュの影響で、10本中9本の新作がランクイン。みんなも何を買うか迷ったのでは？

集計期間 2000年12月11日～2001年1月7日

1 NEW サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

12月21日発売　5800円



■セガ　シミュレーション

年末のDC商戦を制したのはセガの定番シリーズとなった『サカつく』の最新版だったのだ。

推定販売本数 12万2218
推定累計販売本数 12万2218

2 NEW PHANTASY STAR ONLINE

12月21日発売　6800円



■セガ　RPG

惜しくも2位になったが、それでもほぼ12万本を販売。1位との差はわずかだったのだ。

推定販売本数 11万9494
推定累計販売本数 11万9494

3 NEW ギルティギア ゼクス

12月14日発売　5800円



■サミー　アクション

12月第2週の発売だが、ほかのタイトルに負けずに売れ続けた。累計販売本数も10万本を突破だ。

推定販売本数 10万6715
推定累計販売本数 10万6715

順位	販売本数	累計販売本数		タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
4	36399	36399	NEW	探偵紳士DASH!	アーベル	アドベンチャー	12月21日発売	6800円
5	20194	71986	前回1	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	アクション	12月7日発売	5800円
6	19266	19266	NEW	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	その他	12月28日発売	5800円(LIMITED BOX 8800円)
7	18724	18724	NEW	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	SNK	アクション	12月21日発売	5800円
8	17458	17458	NEW	デイトナ USA 2001	セガ	レース	12月21日発売	5800円
9	15990	15990	NEW	ガンスパイク	カプコン	シューティング	12月21日発売	5800円
10	13581	13581	NEW	エルドラドゲート 第2巻	カプコン	RPG	12月12日発売	2800円

●ドリームキャスト販売台数

3946台(12月18日～12月24日)
7464台(12月11日～12月17日)
6541台(12月25日～12月31日)
13458台(1月1日～1月7日)

推定累計販売台数 163万9090台

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

『サカつく特大号』と『PHANTASY STAR ONLINE』とは、発売週は『サカつく特大号』が1位だが、それ以降は『PHANTASY STAR ONLINE』が1位を死守しているのだ。

集計期間12月11日～12月17日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	77609	77609	ギルティギア ゼクス	サミー	アクション	12月14日発売	5800円
2	10270	62062	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	アクション	12月7日発売	5800円
3	9346	9346	エルドラドゲート 第2巻	カプコン	RPG	12月12日発売	2800円
4	4108	4108	サンバDEアミーゴ ver.2000	セガ	アクション	12月14日発売	5800円
5	3057	47099	パワースマッシュ	セガ	スポーツ	11月23日発売	5800円

集計期間12月18日～12月24日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	85991	85991	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	シミュレーション	12月21日発売	5800円
2	80666	80666	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	12月21日発売	6800円
3	28163	28163	探偵紳士DASH!	アーベル	アドベンチャー	12月21日発売	6800円
4	12809	90418	ギルティギア ゼクス	サミー	アクション	12月14日発売	5800円
5	11753	11753	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	SNK	アクション	12月21日発売	5800円

集計期間12月25日～12月31日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	18687	99353	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	12月21日発売	6800円
2	17528	10万3519	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	シミュレーション	12月21日発売	5800円
3	16284	16284	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ	その他	12月28日発売	5800円
4	7516	97934	ギルティギア ゼクス	サミー	アクション	12月14日発売	5800円
5	5370	5370	サクラ大戦・キネマトロン 花組メール	セガ	その他	12月28日発売	2800円

集計期間1月1日～1月7日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	20141	11万9494	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	12月21日発売	6800円
2	18699	12万2218	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ	シミュレーション	12月21日発売	5800円
3	8781	10万6715	ギルティギア ゼクス	サミー	アクション	12月14日発売	5800円
4	3554	54378	パワースマッシュ	セガ	アクション	11月23日発売	5800円
5	3472	36399	探偵紳士DASH!	アーベル	アドベンチャー	12月21日発売	6800円

※売上ランキングは、129ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

期待の新作 DC TOP20

今回も『サクラ大戦3』がダントツの得票で1位をキープ。新タイトルの注目作は『機動戦士ガンダム』。シリーズ初のネットワーク対戦物なのでユーザーの期待は高そうだ。

1 サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

前回 1　932票

3月22日発売予定　7800円(初回限定版 9800円)

■セガ　アドベンチャー



ついに発売日も3月22日に決定!!　これから続々と新情報も出てきそうなので期待してくれ。春休みは『サクラ大戦3』で楽しい時期をすごせそうだ。

2 SONIC ADVENTURE 2

前回 2　529票

2001年発売予定　価格未定

■セガ　アクション



『PHANTASY STAR ONLINE』に付属していた体験版はプレイした？　グラフィック&スピード感がアップしていて、期待度も急上昇したのではないかな。

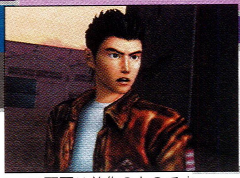
※画面は体験版のものです。

3 シェンムー続編

前回 3　357票

発売日未定　価格未定

■セガ　アドベンチャー

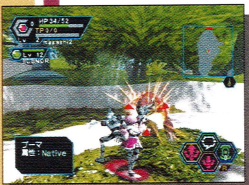


1月下旬に全国5都市で上映される映画版。この場で、期待の続編の情報が公開されるかもしれないので、『シェンムー』ファンなら見逃しはできないぜ。

※画面は前作のものです。

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	前回5	299票	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	テーブル	2001年発売予定　価格未定
5	前回9	270票	EVE ZERO完全版 ark of the matter	ゲームビレッジ	アドベンチャー	3月22日発売予定　7800円
6	前回4	247票	セガガガ	セガ	シミュレーションRPG	3月29日発売予定　5800円(初回限定版 9800円)
7	前回6	242票	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	シミュレーションRPG	発売日未定　価格未定
8	前回11	224票	ハンドレッド ソード	セガ	シミュレーション	2月15日発売予定(@barai版 2月8日発売予定)　5800円(@barai版 980円)
9	前回15	167票	ecco THE DOLPHIN Defender of the future	セガ	アドベンチャー	1月25日発売予定　5800円
10	NEW	161票	バイオハザード コード:ベロニカ 完全版	カプコン	アドベンチャー	3月22日発売予定　5800円
11	前回10	155票	マクロスM3	翔泳社	シューティング	2月22日発売予定　6800円
12	前回14	150票	MSR -METROPOLIS STREET RACER-	セガ	レース	2月22日発売予定　5800円
13	NEW	144票	機動戦士ガンダム ネットワークバトル(仮題)	バンダイ	シミュレーション	春発売予定　価格未定
14	前回12	138票	こみっくパーティー	アクアプラス	シミュレーション	発売日未定　価格未定
15	NEW	132票	エルドラドゲート 第3巻	カプコン	RPG	2月2日発売予定　2800円
16	前回19	115票	ミステリート～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	アドベンチャー	春発売予定　価格未定
17	前回17	55票	西風の狂詩曲(ラプソディ)	ソフトマックス	RPG	2月22日発売予定　5800円
18	前回18	98票	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦	ソフトマックス	スポーツ	1月25日発売予定　5800円
19	NEW	92票	Close to ～祈りの丘～	キッド	アドベンチャー	4月発売予定　6800円
20	NEW	86票	ILLBLEED(イルブリード)	クライマックス・グラフィックス	アドベンチャー	今冬発売予定　価格未定(@barai版 価格未定)

読者が選ぶ DC TOP10



←ゲームの新時代を感じさせる作品だ。

発売されたばかりの『PHANTASY STAR ONLINE』が多くの読者の支持を受けて初登場1位を獲得!!　このゲームでネットワークゲームの楽しさを知った人も多いはず。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	NEW	PHANTASY STAR ONLINE	セガ	RPG	239票
2	前回2	グランディアII	ゲームアーツ	RPG	151票
3	前回3	ソウルキャリバー	ナムコ	アクション	125票
4	前回5	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	120票
5	前回4	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	109票
6	前回1	エターナル アルカディア	セガ	RPG	94票
7	前回7	バイオ ハザード コード:ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	83票
8	NEW	ギルティギア ゼクス	サミー	アクション	73票
9	前回9	CRAZY TAXI	セガ	アクション	68票
10	NEW	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	アクション	62票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

緊急速報

プロレスゲームファン待望のタイトルが、生まれ変わってドリームキャストに登場!!

PCエンジンの時代から続くプロレスゲームの代表作が、ついにドリームキャストで発売！

Fire Pro Wrestling D

ファイヤープロレスリングD

発売日	3月1日発売予定
ジャンル	プロレス
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	36ブロック使用
発売元	スパイク
開発元	スパイク
通信機能	対応（データ対戦）
対応周辺機器	VGAボックス

90パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.spike.co.jp

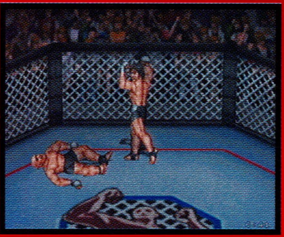
温故知新、プロレスゲームの真髄がここにある!

プロレスゲームは数あれど、その基本的なゲームシステムは、ほぼ統一されていると言っていい。そのシステムを構築してきたのが、この『ファイプロ』シリーズだ。相手と組み合ってからのコマンド入力やボタン連打での競り合いなどは、今回のDC版でもしっかり継承。もちろんDC版ならではのさまざまなパワーアップもなされているぞ。

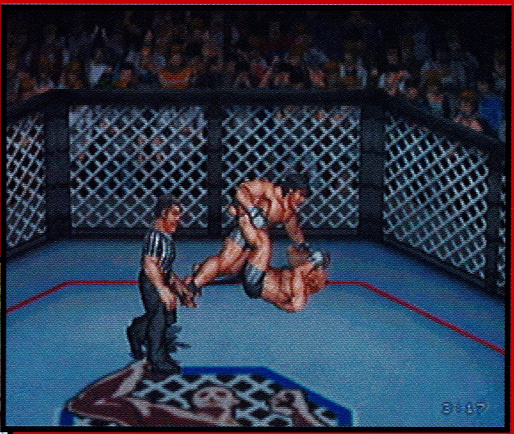




⬅昔懐かしいシステムを踏襲しつつ新要素も盛り込まれている。



➡⬇キャラは昔ながらの2Dだが、ファンとしてはこのほうがなじみやすいだろう。



⬇全部で200人以上のレスラーがゲーム中に登場。



Danger
Direct
Demand
Deluxe
Dream

シンプルだからこそ熱中できるシステム

DC版で追加されたオリジナル要素はコレだ!!

新たな世紀にDCで生まれ変わった『ファイプロ』シリーズ。もちろん、DCならではのオリジナル要素を満載しての登場だ。ここで紹介しているオリジナル要素以外にも、昔からのゲームモードも当然搭載されているぞ。とことんまで楽しもう。

無限の可能性が楽しめる ネットワークモード搭載

DC版のもっとも大きな特徴がこれだ。発売後ホームページ上に設置される"ネットワークコロシアム"上での大会に参加したり、新規追加技のダウンロードなどが可能。また、メールを使った、ユーザーどうしでのエディットデータの交換などもできる。



⬅ネットワークの接続画面。ここからさまざまなコンテンツへ。

異種格闘技ファン注目 SWA公式ルール採用

レスラー対格闘家などの、いわゆる異種格闘技戦を行うために設定されている、SWAの公式ルールを採用したモードを搭載。凶器攻撃なども使える、まさになんでもありのモードとなっている。ただのファイトに飽き足らない人はこちらでプレイしてみよう。

➡マット上のペイントも、SWAオリジナルのものを使用。異種格闘技戦の興奮を忠実に再現。

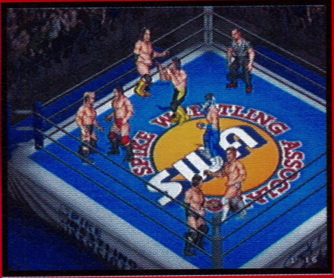




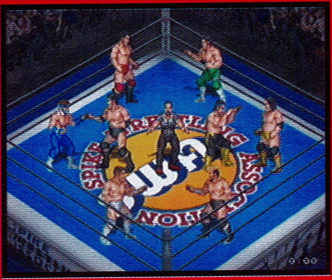
⬅凶器攻撃などもオーケー。なんでもありのルールなのだ。

史上最大8人対戦 バトルロイヤルモード

おなじみのバトルロイヤルモードが大幅にパワーアップ。なんと今回は、最大で8人のレスラーが参加できるようになったのだ。ひとりで全部の敵（COM）を相手にすることはもちろん、友だちどうしで生き残りをかけて対戦したりと、遊びかたはさまざまだ。この迫力は一度体験したら忘れられない！



⬅リング上を埋め尽くす8人のレスラー。生き残るのは誰だ？



➡試合のルールは3種類から選択できるようになっている。





⬆⬅最大4人同時対戦が可能。残りの選手の操作はCOMが担当する。



⬆エディットした選手も使用可能だ。最強の選手を育てて、四角いリングで生き残れ！

今回はレフェリーまで作れる 充実のエディットモード

オリジナルのレスラーを作成できるエディットモードでは、新たにレフェリーまでがエディットできるようになった。外見の組み合わせはもちろんのこと、そのレフェリー特有の"クセ"までもが設定できるのだ。また、オリジナル団体のロゴや、チャンピオンベルトのデザインが作成できるようにもなり、非常に自由度が増したと言える。



⬆エディット自体はおなじみのもの。

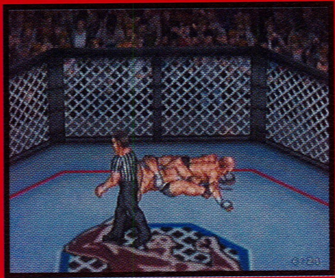




⬆⬅チャンピオンベルトのデザインもエディット可能。レフェリーも個性的に自分好みにデザインしよう。

より駆け引きが熱くなった 技のかけ合いの攻防

組み合ってからの技のかけ合いは『ファイプロ』シリーズのだいご味のひとつだが、今回の『D』ではその攻防がさらに熱いものに。テイクダウンで寝技に入ったあとのマウントポジションの取り合いなど、より迫熱したバトルが楽しめるようになった。



⬅マウント状態での攻防。その駆け引きのアツさは本物だ。

緊急速報 ファイヤープロレスリングD

最高のクオリティーで贈る、DC版オリジナルの『ファイプロ』

DCという新たなハードを得て、生まれ変わった『ファイプロ』シリーズ。もちろん進化したのは、グラフィックやシステム面ばかりではない。シリーズ中かつてないボリュームの、充実したゲームモードが用意されているのだ。その各モードを簡単に紹介しよう。



←『D』における選手の入場シーンは、2Dと3Dを組み合わせた、非常に華やかな演出になっている。カッコイイ！

やり込み度十分の、各ゲームモードを遊びつくせ！

DC版で用意されているゲームモードは、大まかに分けると全部で7つある。いままでのシリーズ中でも群を抜く、圧倒的なボリュームとなっている。ここでは紹介していないが、もうひとつ"タイトルマッチ"という項目も用意されている。

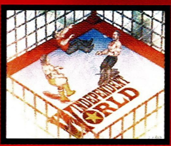
①ワンナイトマッチ

①ノーマルマッチ

一試合のみで行う対戦モード。

②鉄線爆破デスマッチ

いまやおなじみの、超過激デスマッチ。タイムオーバーで爆弾が爆発する、時限爆破マッチもある。



③有刺鉄線デスマッチ

場外に有刺鉄線を配したデスマッチ。コーナーオプションを、鉄線か蛍光灯のいずれかから選択が可能。





④グルーサムファイティング

8角形リング（オクタゴン）でのシングルマッチ。このモードではK.O.かギブアップでしか勝敗がつかない。





⑤SWA公式ルールマッチ

SWA公式ルールに基づいたモード。試合形式にオンリーギブアップを使用すると、より本物らしく戦えること請合いだ。凶器の使用もできるので、文字どおりの死闘がくり広げられるはず。



②ワンナイトトーナメント

いわゆるトーナメント戦だ。このモードでは、まえの試合で受けたダメージがそのままつぎの試合に影響するという、非常にスリリングな戦いを楽しむことができる。

③オープンリーグ

最大64人の選手が参加して争うリーグ戦。試合結果によって規定のポイントが与えられ、最終的に獲得した総合ポイントがもっとも高い選手が優勝となるシステムだ。

④イリミネーションマッチ

いわゆる団体戦で、1チーム5人まで参戦可能。団体勝ちぬき戦、総当たり戦、綱引きマッチの3つのモードでプレイできる。



選べる対戦形式は全部で3種類

開発者直撃インタビュー！

シリーズ最新作となる『ファイプロD』。究極の『ファイプロ』を作るという意気込みを、開発元のスパイクに直撃してきたぞ！

――今回DCで『ファイプロ』の新作を出すことになった経緯をお聞かせください。

藤田　前作の『G』はPSでリリースしていましたから、つぎはPS2で『G2』を出そうか、という話をしていたんです。ただちょっと開発期間的に難しかったんですね。それとこのシリーズって、ソフト発売後に"つぎはこの技を入れて"という要望がかなりくるんですよ。こちらもできるだけ応えたいですし、いまそういう迅速な対応ができるプラットフォームとなると、ドリームキャストが最適だろうということで、今回の『D』をリリースすることになったんです。

――すると、ネットワークが最初から構想にあったんですか？

田島　そうです。やはり『ファイプロ』のファンって、根っからのプロレス好きが多いんですよ。だから、DCのネットワークを活用すればいろんな方面でフォローができるし、そうなればユーザーにも『ファイプロ』をいちばん理想的な形で遊んでもらえるんじゃないかと思います。

――ネットワークで利用できる内容は？

藤田　ダウンロードサービスについては、新技のダウンロードが可能になっています。ソフトの発売後にホームページ上でアンケートを取って、要望の多い技から提供できるようなシステムにする予定です。また、ユーザーが作ったエディットレスラーのアップロードファイルを自分のDCに落とすこともできる



スパイク プロデューサー 藤田政行氏



スパイク ディレクター 田島弘喜氏

⑤バトルロイヤル

最大8人で戦う乱闘モード。ノーマル、エンドレス。オーバー・ザ・ロープの3種類から選べる。





⑥ビクトリーロード

ゲーム中に登場する選手をすべて倒して、頂点を目指すモード。各団体ごとに挑戦をくり返し、全団体の制覇を目指す。

⑦ネットワークモード

専用ホームページへのアクセスを行うモード。新技のダウンロードやエディットデータのアップロードなど、独自のコンテンツを楽しむことができる。一部ドリムが必要な有料コンテンツもあるので注意。

昔からのファンも満足のマニアック要素が満載

ビジュアルやシステムまわりは変わっても、『ファイプロ』本来のスタイルやおもしろさは変わらない。新要素を取り入れつつ、独自の味を損なわない楽しさを提供してくれるのだ。

➡寝技の攻防や4人タッグなど、新しい要素も盛り込まれている。

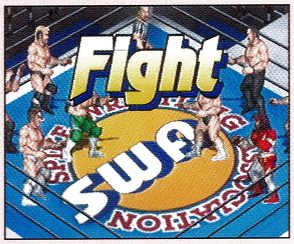




⬅アルティメットの要素が入り、さらにゲーム性が奥深くなった。

全17団体、全220人のレスラーが登場

ゲーム中にデフォルトで登場する団体は全部で17。また今回は、女子団体も参戦することが決定している。さらに特定の条件を満たすと……。



⬅通常のレスラー以外に、謎の隠しレスラーもいるようだ。

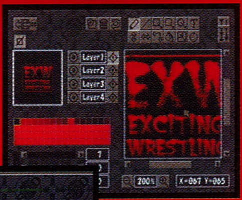
より個性的なレスラーが作れるエディットモード

自分だけのオリジナルレスラーを作れるのが、このモード。最大で216人のエディットレスラーを作成可能だ。またオリジナル団体の設定や、選手のコスチュームの変更。さらにレフェリーまでも作成することが可能だ。個性的なエディットを楽しもう。



⬅これはレフェリーの個性をエディットしているところ。自分に有利な判定をしてくれるレフェリーを作ることも可能？

➡右の写真は、オリジナル団体のロゴを、描画ツールで作成しているところだ。





⬅エディット選手の名前も、漢字を使って作成可能。難しい名前もこれで大丈夫？



ようにしています。

——通信対戦は可能ですか？

田島 ネットワーク対戦は、ホームページからデータをダウンロードしてきて自分のDC上で対戦する"ロジックバトル"という方式になります。毎月1回ユーザーから送られたデータで大会を開いて、上位100人ほどのランキングを発表する形にする予定です。

——プレイモードにも、かなり新要素が加わったようですね。

田島 大きな新要素としては、やはり8人バトルロイヤルでしょう。プレイしてもらえるとわかりますが、これはかなり壮観ですよ。もうひとつは組み技からのバリエーションが増えたことですね。今回は、アルティメットのようなマウントの攻防もできますよ。

——マウントポジションは全キャラ可能なんでしょうか？

田島 レスラータイプの選手だとやらないというように、その選手のファイトスタイルによって変えたいですよね。やっぱりそういうファイトを楽しみたい人は格闘系の選手を選ぶとか、いろんな遊びかたをしてもらえれば、と思います。

——つぎにエディットモードですが、なにか大きな変更点などはありますか？

藤田 以前は好きな選手をエディットする場合、完全な別キャラとして作る必要があったんですが、今回の『D』ではデフォルトキャラのままパラメータを若干変更するだけでエディットできるようにしました。ちょっとだけいじりたいというような場合は便利だと思います。それと今回はレフェリーもエディットできるようにしました。カウントの速いジョー・○○風のレフェリーを作るとか、いろいろ楽しんでみてください（笑）。



⬆自身もプロレスマニアという両氏。まさにこだわりの作りだ。

田島 『ファイプロ』って、プロレスファンの夢をかなえてあげられるソフトだと思うんですよ。今回ネットワーク機能でいろんなフォローも可能になりましたし、これまで以上に末永く遊んでもらえるゲームになっていると思います。ぜひ楽しんでください。

ドリームキャストのネット機能で友だちがいっぱい作れちゃう!!

ちQのトモダチ™



発売日	今春発売予定
ジャンル	その他（コミュニケーション）
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	未定
発売元	ネクステック
開発元	ネクステック
通信機能	対応（ホームページ、データ送信）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

90パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.nextech-corp.co.jp/

宇宙人"ナビット"との交流を通じて、ほかのユーザーと友だちになれる新機軸コミュニケーションソフトが登場。

ちQ(地球)にやってきた宇宙人(ナビット)とコミュニケーションを楽しもう!

友だちを捜しに"ちQ（地球）"にやって来た宇宙人"ナビット"と会話やゲームなどで交流し、親交を深めていくコミュニケーションソフト。ナビットはちQのことやプレイヤー自身のことを知りたがっており、それらを教えてあげることでプレイヤーと仲良くなってくれるぞ。そして親しくなればなるほどナビットはユーザーを深く理解し、本作をプレイしているほかのトモダチを、ネットを介してたくさん捜し出してくれる。こうしてユーザーどうしのコミュニケーションが楽しめるのが本作の特徴なのだ。



⬅好奇心おう盛なナビットの話相手になってあげよう。



⬆ナビットたちの行動はまさに多種多様。付き合っていて飽きないやつらばかりだ。





➡⬇自分自身のことを話せば話すほど、ナビットはプレイヤーの特徴を理解してくれる。この過程が楽しい。

プレイヤーの友だち"ナビット"

友だちとなるナビットは全部で5人。プレイヤーは、彼らの中からひとりを選んでコミュニケーションを深めていく。5人ともかなり強烈なキャラクターを持っているぞ。



➡笑ったり怒ったり、ナビットたちはとても表情豊か。



➡仕草のひとつひとつがかわいいマフィン。まるでお人形。



マフィン

明るく元気で、ちょっぴり甘えんぼな女の子。趣味はお菓子作り。女の子らしい話題が中心だ。

ジュリアン



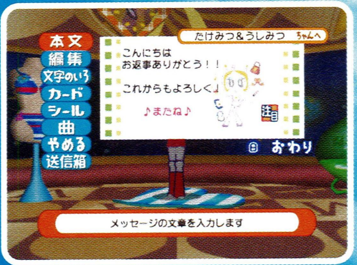
キザったらしい行動がよく似合う、宇宙一のナルシスト。"愛の伝道師"を自称し、恋愛のアドバイスをくれる。



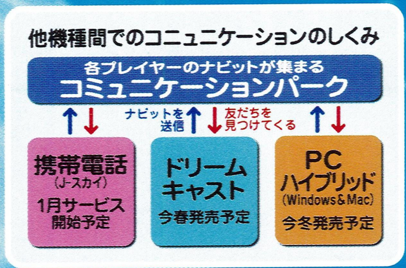
➡いつもはキザな奴だがギャグっぽい表情もアリ。

ナビットを通してほかのプレイヤーと友だちになれる!!

プレイヤーとのコミュニケーションを重ね、プレイヤーの情報(趣味や出身地など)を熟知したナビットは、ネット上の宇宙親友センターへと移動。ここに集まった全ユーザーのナビットの中から、相性のよさそうな友だちを捜してくれる。宇宙親友センターには、携帯電話(J-スカイ)向けのサイトやパソコン版のナビットがあり、どの機種のユーザーともコミュニケーションが楽しめるようになっているのだ。



⬅仲良くなった友だちとは、メールのやり取りでさらに交流を。



ともだち作り STEP1 ナビットにプロフィールを教える

まずはプレイヤーのナビットと会話やゲームなどを楽しんで、ナビットにプレイヤーの特徴を覚えてもらう。覚えてもらうものは、趣味、仕事、いまハマっているものなど。コミュニケーションを経て、ひと通りの情報を覚えてもらったら、その情報を"宇宙親友センター"にアップロードするのだ。ちなみに、ゲーム中にネットに接続するのは開始時とアップロード時の2回のみでオーケーだ。



⬅ナビットたちの問いかけへの答えがプレイヤーのプロフィールになる。



➡問いかけへの答えは選択式のほか、直接答えを入力するものもあるぞ。

ともだち作り STEP2 相性のいい友だちを捜してもらう

ナビットは自動的に友だちを捜してきてくれるが、プレイヤー側で捜してきてほしい友だちを設定することも可能。"(友)設定"にチェックを入れると、ナビットはチェックした項目が一致するユーザーを捜してきてくれる。また、ほかのユーザーに秘密にしておきたい項目は"(秘)(告)設定"で設定できるぞ。



(友)設定
例:"血液型"にチェックを入れると、同じ血液型の友だちを捜してくれる。

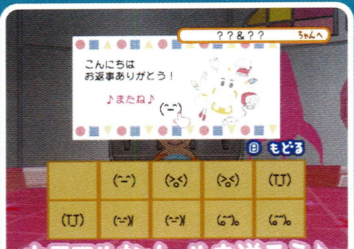
(秘)(告)設定
チェックされた項目を、ほかのユーザーに教えないようにすることができる。

ともだち作り STEP3 捜してきた友だちと交流する

プレイヤーの情報をアップロードすると、次回の起動時にナビットが"友だち候補"となるほかのユーザーを捜してきてくれる。気になる人がいたら、専用のメールでメッセージのやり取りを行って交流を深めよう。メールは自由にデザインできるぞ。



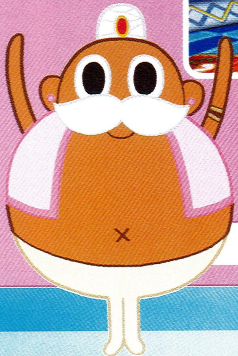
⬇顔文字やイラストのシールをバンバン貼り付けて、にぎやかなメッセージカードを作れるぞ。



カラフルなメールを送ろう♪



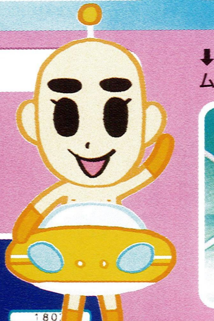
➡ヒゲールの持ちネタは、魔術というよりは大道芸みたい!?



ヒゲール

年齢670歳にもなる、宇宙一のベテラン魔術師。年齢のわりにはお調子者で、カレーの食べ歩きが趣味。

ピコル



ちQよりも文明が数百倍進んでいる星に住む天才3才児。好奇心が非常におう盛で、実験が趣味。



➡クイズを出題してくるピコル。う〜ん難しい……。

⬇つぎつぎと模様替えをするアム。見ていて楽しいぞ。





アム

"ミスいん石"にも輝いたことのあるおしゃれさん。趣味は当然ファッションやコスメ。

SEAMAN FILE

シーマン・ファイル

復刊二十一号

ドリームキャストの友、シーマンがとうとうWindowsの友になりそう！ 21世紀はシーマンが、ビジネスシーンで大活躍なのだ！

WANTED



シーマンに関する情報を受け付けています。突然変異などのあなただけが知っている事実やウワサ、シーマン自慢などなんでもけっこう。薄謝を用意して待っています。あて先は、

〒154-8528 (株)エンターブレイン「ファミ通DCシーマン」係まで。

Fig1. 発表会での斎藤由多加氏



これまで忙しくしていたのに、なんで忙しいかをちっとも教えてくれなかった斎藤さん。こんなことやってたんですね。

Fig2. 『シーマン for Windows』



壁紙の上を泳いでいるシーマン。将来は、水槽型の壁紙が登場するに違いない。ワープロ文書も水槽越しに見えたりして。

Fig3. 発表会でデモ中



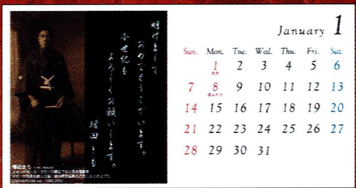
2台のパソコンをLAN接続してのデモ。女の子を勝手にデートに誘ったりするシーマン。ホントに大胆なやつである。

Fig4. シーマンカレンダー表紙



ジャングルのシーマン。あー、『シーマン for Windows』の話で盛り上がってしまったが、今年こそ『シーマン2』期待したいね。

Fig5. シーマンカレンダー1月分



やはりお正月は和服。和服といえば増田きも。昔の人の着物の着こなしはやっぱ渋いですね。どこに行くにも着物だもんね。

FILE No.1
Seaman goes to Business!

2000年12月某日、渋谷で『シーマン』のWindows版の発表会があった。仮タイトルは『シーマン for Windows』って、そのまんまなのだが、実際の製品はどういう名前になるかは、まあお楽しみにという感じ。で、この『シーマン for Windows』、ゲームではない。Windowsのデスクトップ上で、ときにはユーザーと音声で会話を楽しんだり、相手にメッセージを届けたりもするエージェントソフトなのだ。競合するであろう製品をあえて挙げれば、Microsoftの『Outlook』といったところか。音声認識エンジンには、日本IBMの『ViaVoice』の軽い版である『ViaVoice-EasySnap』を利用している。本来の『ViaVoice』では、エンロール(声の登録作業)が必要なのだが、『ViaVoice-EasySnap』では、エンロールの必要がなく、90パーセント以上の認識制度を実現しているという。しかもプログラム自体は超軽量コンパクト、どんな環境でも動作可能だ。

Windows版のシーマンのエサは、なんと電子メール。といっても勝手に電子メールを食べてしまうわけではない。だが、メールのやり取りが少ないと、シーマンにひもじい思いをさせることになる。シーマンのためにも無理やり電子メールのやり取りを盛んにしなくてはならないということらしい。『シーマン for Windows』のアドレス帳に登録してあるお友だちにメールを出す。すると、シーマンが相手のパソコンまでメールを届けてくれるのだ。ん？ 『ポストペット』？ という声が聞こえてきそうだが、そうではない。『クリスマスシーマン』をやった人なら、そんなイメージ。相手も『シーマン for Windows』をインストールしているのが前提だけど。

ユーザーがメールを出すまえに、シーマンがあの調子で、メールの相手はどんな関係の人なのか聞いてくる。たとえば、仕事関係の人なんだけど、異性で、ちょっと興味あるの、なんてことになったとしよう。すると、シーマンはメールを届けるとともに、相手のマシン上で、相手に「うちの加藤、どんなやつ?」とかって、それとなく相手の反応を聞いてきてくれるのだ。もちろん、そういう色っぽい話ばかりではない。けんかの仲裁、長い不義理のごあいさつ、借金踏み倒しの詫びなどなど、いろんなことをこなしてくれるに違いない。あくまでも、予想だが。こうしてシーマンは、ユーザーどうしのコミュニケーションの潤滑剤になってくれるのだ。もちろん、メールソフトといっても育成の要素も入っているらしい。今回のシーマンは、よほど性格よく育てないと、たいへんなことになりそうだ。だって、人様の家に上がり込んで、自分のことを愚痴られたらたまんないでしょ。まあ、シーマンが妙なことを言ったおかげで、新たな関係が生まれたり、といったこともありそう。人間関係構築シミュレーションとでも命名したくなる新しいソフトの登場だ。春のうちに最初のバージョンが世の中に出回るようになるかもしれない。

FILE No.2
シーマンのカレンダーあげるよ!!

シーマンのカレンダーができた。デスクに置くと、デスクそのもの、いや部屋そのものに高級感があふれ出てしまうという、シーマンカレンダー。増田きもやJ.P.ガゼー、そしてもちろんシーマンの勇姿が収録されている。21世紀の最初の年をシーマンとともに過ごそうってね、もう始まっちゃってるけど。このカレンダーを、このページの愛読者10名にプレゼント。このページへのご意見、ご要望を書いたうえで、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、ページ上のお便りお待ちしてますの住所、「シーマンカレンダー係」まで送ってね。締切は1月31日消印有効。すぐに抽選して送るからね。

というわけで、誌面があまったので、21世紀最初のシーマン・ファイルのごあいさつ。なんの気なしに始め、途中何度もネタ切れで廃刊のピンチに見舞われたが、思わぬ長期連載になってしまった。期せずして、21世紀まで連載が続くとは(隔号だけど)。今後ともネタ提供をはじめ、よろしくでーす。

※（参考）『シーマン～禁断のペット～』（通常版［マイクデバイス同梱］6800円、スペシャルパッケージ版［マイクデバイスとビジュアルメモリ同梱］7800円）、『シーマン～禁断のペット～<2001年対応版>』（通常版［マイクデバイス同梱］6800円）。いずれもセガ販売。

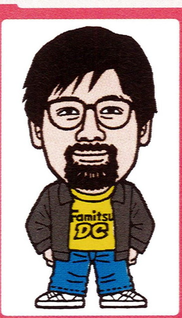
NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

[SOFTWARE] 作品

1月25日～2月2日

[REVIEWER] 批評家



今号は出張のため、残念ながら一部のソフトしか評価できませんでした。申し訳ございません。でもプレイしながら、今年のDCソフトもオリジナリティーあふれて、かつ完成度の高い楽しめる作品が多いことを実感。21世紀の幸先も悪くない雰囲気ですね!!（本誌編集長：相沢浩仁）

相沢浩仁

その他のレビュアー

加藤政樹	年末年始は『サカ特』にどっぷりのSLG愛好者。目新しさよりも作りこみ重視のゲームが好き。
コブラ小林	最近は自分で考えて行動できるゲームが好き。ただ時間がかかりすぎるのはちょっと辛くなってきたな。
ムネタツ	格闘技はゲームも観戦も大好き。1.4ドームは、あれこそ新日本。『PSO』再開して、いまレベル12。
ノリック	アーケードゲームが大好きっていうかシビレる。当然プレイするのはアーケードからの移植ものが多い。
古屋陽一	最近は『サカ特』に夢中のシミュレーション好きレビュアー。なかなか強いクラブを作れないけど。
ヒゲ太	なんでもよく食う雑食ゲーマー。正月休みに罪（積み）ソフトをかなり食いました。楽しかった～。
おほむら	『サカ特』にハマり中。しかしいまいちばん欲しいのはPS2の『スペースヴィーナス』だったりする。
えんどう	アクション系大好き、ゲーム音楽大好きな天然のゲームっ子。セガゲームのマイベストは『NiGHTS』です。
池村通信	気が短いためユーザーフレンドリーなソフトじゃないとすぐに投げ出す、わがまま編集者。スポーツ好き。
田川ラメ夫	『PSO』が生活の大部分を占めるフリーランスおやじ。好きなゲームの話題しかしないのが特徴だヨ。

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

発売日 1月25日



カプコン
格闘アクション　5800円

美麗グラフィックと簡単操作で、海外で人気を博しているアルティメット大会を忠実にゲーム化。全22名の実在選手が実名で登場する。全6モードが収録されており、その中のエディットファイターモードでは、自分でオリジナルの選手を作って育成し、ほかのモードで闘わせることもできる。

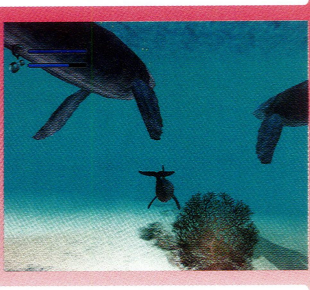
8 アルティメット大会の雰囲気はうまくゲーム化できている印象だ。とくに選手入場シーン。ブルース・バッファーのアナウンスはグッとくるものがあり、思わず気分が高揚。グラフィックは高レベルで問題ないし、肝心のシステムも操作が簡単ながら奥は深い。いざ対人戦を始めれば、時間を忘れてやり続けられるだけの魅力はある。ただエディットモードは、どうも最強にするまでの過程が簡単すぎ。とりあえず隠し要素はあるが、どのキャラを育ててもあまり個人個人の差が出ないのは残念。長く遊ぶには、対戦相手の存在は必要不可欠でしょう。（おほむら）

8 総合格闘技って、プロレスと違ってハデな技がないからゲームにするとどうしても地味になっちゃうような気がする。スタンディング、タックル、マウントポジション、ガードポジション……それぞれの攻防の意味をキチンと把握していればかなり楽しめるんだけどね。UFCそのものはもちろん、PRIDEなどに熱中している人ならば、おなじみの選手ばかりだし、対戦でも緊張感のある試合ができそう。操作が単純なぶん、駆け引きが重要でありそこがおもしろかったりする。ただ、それをわかってないとただ殴り合って終わっちゃうような傾向もあるかなあ……。（ムネタツ）

6 確かに雰囲気はよーく伝わってくる。操作性もいいしね。バーリトゥードっていうと、タックルからの膠着状態がちょっとうんざり気味なんだけど、そこもうまく消化されてるし。エディットモードもあってひとりでも十分楽しめるだろう。対戦相手がいれば、さらにおもしろさ倍増かもしれない。でもね……なんか物足りないんだよね。何というか単純な2択合戦で、駆け引きのおもしろさが足りないような気がする。単純なルールで初心者どうしでも楽しめるのは評価に値するけど、もう一歩踏み込んでほしかったかなって。その点で残念な気がするのヨ。（ノリック）

ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

発売日 1月25日



セガ
アドベンチャー　5800円

メガドライブ版、メガ-CD版ともに高い完成度でいまなおファンが多い『エコー』が、大きく進化していよいよドリームキャストにお目見え。まるで本当に泳いでいるかのような感覚にさせる美しいグラフィック、海中の生物から海草などトコトンこだわったリアルな動きを実現。

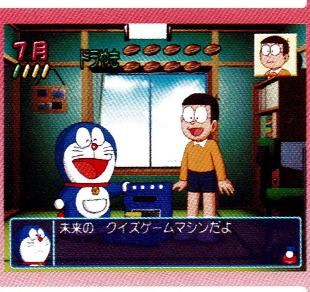
7 イルカになって海を泳ぎ回れる快感。美しいビジュアル。まさに完成された作品なのだが、内容としてはお使いゲーム。プレイをする人が、それで満足することができるか？　ストーリーを追って目的を果たすために泳ぎ出すと、とたんに辛く感じてしまったぐらい難易度が高いのが非常に残念。でもコレが『エコー』シリーズらしさなのかも。ただ、目的もなく泳いだりしていることのほうがおもしろいのだから、難易度を下げて万人向けもアリなのでは？　全体的に見ても高評価に値する作品なので、もう少し単純に遊べるといい。ポリゴン酔いに注意。（コブラ小林）

8 "エコー・ブルー"とかつて賞賛されたリアルな海洋世界はDCの表現力を得て格段に美しく、雄大に。陽光きらめく水面をアクロバティックに跳ねたり、暗く不安な深海をどこまでも潜って行ったりと、勝手気ままな遊泳の気持ちよさは3Dになってもまさしく『エコー』。ただ残念なことに、何割のユーザーがエンディングまでたどり着けるのか疑問なゲームバランスまでそのまま『エコー』なんだよね。謎解きとアクションの両面で要根気。それをやりがいと捉えられるかどうか。個人的にはイルカのツルツルな質感やヘッドフォン着用プレイの没入感もツボでした。（えんどう）

9 CATVの『ディスカバリーチャンネル』が好きで、かつ元生物部部長のオレとしては、この尋常じゃない生き物のグラフィックやモーションだけでヤバイ。海ガメ見てるだけで泣けます。見た目は癒し系＆なごみ系。でも難易度高いっすね。そういう意味でも過去の『エコー』シリーズっぽい。方向感覚がわからなくなる場合があるのでマップ画面があればユーザーフレンドリーだったね？　とか、3D酔いしやすい人は開始5分で具合悪くなるだろうな、とか余計な意見はあるものの、ゲーム全体に漂う壮大な空気感は貴重。アドベンチャーと生き物が好きなら買い！（田川ラメ夫）

ぼく ドラえもん

発売日 1月25日



セガトイズ
シミュレーション　5800円

プレイヤーがドラえもんとなって、ひみつ道具やセリフの選択によってストーリーを進めていく。うまくのび太クンを手助けしながら進めよう。最終的にのび太クンが、将来しずかちゃんと結婚できるようにするのが目的。ストーリーは原作から厳選された72本、道具は150以上も登場！

いままで30本近くも『ドラえもん』はゲーム化されているが、本当にファンの期待に応えてくれたものは少ないように思う。このDC版の魅力はなんといっても、150種類以上のアイテムが3Dで見られるうえ関連したシナリオも楽しめること。また、のび太の家を自由に歩けて、しかもタンスの引き出しを開けれるところなんか、まるで『シェンムー』!! とは言いすぎ（笑）。総合的な完成度は決して高くないけれど、妙に楽しい気持ちになれる。ちょっと唐突な部分もあるけれど、のび太をしずかちゃんと結婚させたいしね。古きセガファンにも見てほしいな。（相沢浩仁）

はじめて買った漫画本もはじめて劇場で見た映画も『ドラえもん』で、毎年の映画もオールナイトで観に行っているドラマニアなら、問題なく楽しめる（ちなみにボクはコレに当てはまる）。プレイヤーがドラえもんとなってのび太を育成（というほどでもないが）というシステムは、それだけで「参りました！」という気分だ。完全に3D化されたのび太の家、ドラえもん視点、のび太のダメっぷり、ジャイアンの理不尽っぷりは、思わずクスッと笑ってしまう。ただ、それもこれもドラマニアなら許せるんであって、一般ゲーマーには物足りないだろう。（ムネタツ）

はじめは期待が高かったせいか、プレイして残念に思うところが多かったのだが、のび太くんの家の中を自由に歩き回れたり、ひみつ道具の図鑑完成を目指したりと、意外に楽しくてしょうがない。ゲーム進行が、単純に選択肢を間違えるか間違えないかだけで進んでしまうので、今年がダメなら来年もう一度的に開き直って遊んでしまった。それがよかったのかも？ "制限時間内にのび太くんを捜せ"が、なんだかかくれんぼの鬼になった気分でコレまた楽しい。客観的には完成度が高いとはいえないが、個人的には非常に楽しい作品だと思うんだよね。（コブラ小林）

ゴルフしようよ2 新たなる挑戦

発売日 1月25日



ソフトマックス
スポーツ　5800円

好評の『ゴルフしようよ』の続編が登場。今回のウリは、ネット対戦機能。全国の『2』ユーザーと最大4人まで戦うことができる。基本的システムは前作のまま。高成績でゲットできるポイントを貯めれば、高性能なクラブやアイアンと交換できる。また、ミニゲームも楽しめるぞ。

基本的なシステムは前作『ゴルフしようよ』とほとんど変わらないね。もともと完成されたシステムだけに、不要なストレスを感じることなく安心して遊ぶことができる。初心者でもすぐに上達できるし、ミニゲームもいろいろあって楽しい。しかも今回ネット対戦機能もついて、DCの中では間違いなくナンバーワンのゴルフゲームといえる。ゴルフゲームが好きでまだ持っていない人は、これを買えば間違いなし。ただおしむらくは、前作とあまりにも変わりがないので、前作を持っている人にはどうかな〜。ネット対戦に興味ある人ならどーぞといった感じ。（池村通信）

好評だった前作にさらに磨きをかけた感じ。前作に比べ表示面で格段の注意が払われ、より快適にプレイできるようになった。本格的なゴルフゲームでありながら、キャラのかわいさも抜群で（本作ではストーリー性が加味され、キャラがより魅力的になった！）、そのへんのバランスは絶妙。これぞまさに『ゴルフしようよ』でやりたいことなのだということを実感。まあ、確かにゲーム性そのものは前作とあまり変わっていないけれど、丁寧に作りこんであるぶん、すべて許せる気になってしまう。ゴルフファンにはとくにオススメしたいところ。（古屋陽一）

DCならではの、通信対戦が可能なゴルフゲームの続編が、あのキャラたちと帰ってきた。基本的なシステムは前作で完成されているとおり、操作性などのよさはそのまま。新しくなったのは、ストーリー。設定が2年後になった部分などで、とくにシステムは変わっていない。だから前作を持っていない人で、このゲームの最大の売りでもあるネットワークで4人対戦をしたいというという人にはオススメ。ミニゲームも楽しめるし、要素としては非常によくできていると思う。前作からのファンは、キャラがどんな変化を遂げたか確認してみるのもいいかも？（コブラ小林）

エルドラドゲート 第3巻

発売日 2月2日



カプコン
RPG　2800円

キャラクターデザイン・天野喜孝、シナリオ・フラグシップ、制作・カプコンで贈るストーリー重視の連作RPG。2ヵ月に1本のペースで発売され、どの巻からもプレイすることができるのが特徴。第3巻は長編シナリオ1本と、短編シナリオ1本の2本立てで構成されている。

いままでの2作とはちょっと変わって、初の長編シナリオ"水没の都へ"が登場。いいんですよ、これが。古くは映画『荒野の七人』というか『七人の侍』でいえば序盤の人捜しがおもしろかったわけですけれど、同じようにひと癖もふた癖もある連中が集って、この展開のためにこれまでの6話があったのね、という感じ。それでもまだまだ序盤な雰囲気だけど（笑）。遊んでいない人はこの機会に全部まとめてやってみてはいかがでしょう？ 派手さはあまりないけど、相変わらず丁寧なつくりでサクサクと進みますしプレイヤーの成長に合わせた部分もあって◎。（相沢浩仁）

隔月発売をしっかりと守り、3巻目となる今作。当然ではあるが、1巻からプレイしないと楽しさ激減（1巻での謎が今作で明らかに）。まぁ3巻目から買う人はいないと思うが。さて、今作ではおなじみの主役キャラも最初から登場し、すんなりとお話を楽しめた。初の主役キャラパーティープレイも新鮮で、またわずかではあるが、システム、演出にも新しいものが取り入れられていた。隔月RPGのメリットが徐々に出てきた感じがする。第4巻が楽しみ。とはいえ、今作でも健在なエンカウント率の高い戦闘は、どうにかならないものか。（戦闘に飽きてきた加藤政樹）

シリーズ初の長編シナリオとなる第7話だが、実際のところ形態はオムニバス風で、これまでのシナリオと大きく印象の変わるものではなかった。とはいえ、第1巻から引っ張っていたお話にケリがつく内容で、十分楽しめるシナリオになっている。第8話は、ちょっと"和"のテイストが入っていて新鮮な印象で楽しめる。イベント演出や買い物時のカーソルの位置など、細かいところにも手が加えられているのも好印象。ただ、けっきょくのところ"続けて遊んでいること"が100パーセント楽しむための条件になってしまうのが（相変わらずだが）問題といえば問題。（ヒゲ太）

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったタイトルについては、紹介にとどめ、評価は次号以降で掲載します。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。





㈱カプコン
第四開発部 部長
三上真司

㈱カプコン
第四開発部 プランナー
加藤弘喜

特別企画

BIOHAZARD® -CODE:Veronica- 完全版 クリエーターインタビュー

いま明かされる『CODE:Veronica』の秘話

『完全版』となって再び世に送り出される『コード:ベロニカ』。その『完全版』の内容と、いまだから話せる『ベロニカ』の秘密を、開発者に語ってもらった。

発売日	3月22日発売予定	通信機能	未定
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	カプコン		
開発元	カプコン		

? パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp

『完全版』として再び世に送り出す理由

三上 『完全版』を出す理由は、やっぱりウェスカーの登場回数が少なかったから、そこを増やしたいなぁっていうのがいちばんですね。ゲーム的に改良しようとか、そういう気持ちはじつはあまりないんです。オリジナルのときにディレクターがいい仕事をしてくれているんで、バランスなどはそんなにいじる必要はない。多少歪みがあっても、そこも含めてディレクターのテイストだと。前回ちょっと薄かった部分を完全な状態にして出したいっていう。それが『完全版』の基本ですね。

オマケをたくさん増やすっていうのもひとつのアプローチとしてあるんですが、それよりもストーリーをちゃんとして、ボリュームを厚くしようと。ただ、イベントシーンの追加というと労力的には少なそうな感じがするかもしれませんが、追加シナリオを書いて英訳して、キャプチャーして映像を作って、声優を再雇用してカナダに収録しにいって、それをはめ込むという作業をしていますので、実際はオマケをいくつか作るよりも、労力とお金がかかっていますけどね(笑)。

加藤 本当はオリジナルのときに、ウェスカーとアレクシアの戦いのあとっていうのも、シナリオ上はあったんですよ。あったんですけど期間的な問題でなにかを削らなければっていうときに、やむを得ずそのイベントを削ってしまったんです。『完全版』では、それを含めて大きく分けると3ヵ所、合計で9分ぐらいのイベントを追加しています。

設定でいえば、ロドリゴって登場人物が出てくるじゃないですか。彼の生まれた村っていうのは、あのロックフォート島にあって、ロックフォート島はアンブレラの持ち物なんで、村人は全員追い出されて廃村になり、いまは軍事訓練所の野外演習場として使われているという設定の場所があったんですよね。それもオリジナルの途中まではあったんですけど、なくなってしまいました。ちなみにこれは『完全版』にも入っていません(笑)。

三上 僕に内緒で加藤からここを直してくれっていうのが開発スタッフのほうに流れて。

加藤 前回、アップ間際でどうしても直せなかった部分を直したかったんですよ。

三上 そんな細かいのなんかもうええやん、っていうのも直してるよね。



↑もっとも大きな追加要素であるウェスカー絡みのイベントシーン。彼の正体が明らかになる？

不本意？『完全版』のDC&PS2同時発売

三上　最初の『バイオハザード』がPSで発売されて、『バイオ』はPSユーザーのものっていう認識が一般的にあったと思うんですよ。そこへきて『ベロニカ』をDC先行で発売することは、従来のユーザーへの裏切りじゃないかっていうのが僕の中にあったんですよ。さらにそれをあたかもDC専用タイトルみたいな売りかたをしちゃったことに対して、今度はDCユーザーにわびを入れたい。3月っていうのは、最初の『バイオ』の発売から5周年にあたるのでいい節目なんですけど、開発環境を考えたら、あんまりいい時期じゃない。とくにPS2版は完全移植っていうところがギリギリです。本来ならばPS2の機能を活かしたなにかをしたいじゃないですか。ただそれをしちゃうと、今度はDCユーザーに悪いので、結果的にはよかったのかも。そもそも『ベロニカ』をPS2で出すっていうのは、あんまりしたくはないなぁっていうのがありますから。

加藤　正直な話、僕は『ベロニカ』を開発する際に、他機種に移植することをまったく考えていませんでした。クオリティーを上げなきゃ、それこそDCのフルスペックを使い切ってでもっていうことしか頭になかったんです。だからメモリ容量などのスペックが異なるPS2に、そのまま移植できるような作りかたはぜんぜんしていないんですよ。だからいま、移植しているスタッフはたいへんなんですけどね。PS2はPS2で得意なところがあって、DCにはDCのいいところがある。そのDCのいい部分を使って作っているんで、右から左へ移植ってわけにはいかないんですよね。そのまま再現するだけでも、かなり骨が折れる作業です。DCって"VQ圧縮"という、わりと優秀な圧縮方法がハード自体にあって、背景を含むテクスチャを、そのために作っていたりするんですよね。あとは色味の出かたとか、フォグのかけかたとか、影の出かたとかハードで微妙な違いがあったりします。



⬅DCのよさを活かして作られているという『ベロニカ』。

『完全版』でスティーブの髪型が変わった理由

三上　スティーブは、ある理由でオリジナルのころから何回かいじってます。じつはオリジナルの発売が延びた理由も、その絡みなんですよ。終盤のあたりで変更しようってことになって、でもそれを本格的に直そうとすると2～3ヵ月発売が延びることになる。そこを限界の1ヵ月半ぐらいまで発売日をずらしてもらいました。オリジナルの発売日が延期されたときに、全員がその作業に関わるわけじゃないので、スティーブのグラフィックの変更を担当したスタッフ以外は、その時間を使ってよりよいゲームにしようといろいろ直してたね。

加藤　わかっているんですよね。あとちょっと手を入れたら、すごくよくなるってわかっているのに、時間だけがない。

三上　けっきょく、でもそんな中途半端なもの作りしてあとあとたいへんやろ。まがりなりにも『バイオ』やし。だからちゃんと作っといたほうがいいんじゃないの？　っていうとこでです。ちなみに僕はいまのスティーブのほうが好きなんですよ。



⬆髪型がオリジナルと微妙に変わっているスティーブ。こういった細かい違いもいくつかあるらしい。

参考資料1 『ウェスカーレポート』とは？

『完全版』の先着購入特典として配布される、シリーズ5周年記念DVD。"ウェスカーレポート"は、それに収録される映像特典のうちのひとつ。その名のとおり『バイオハザード』シリーズの歴史を、元S.T.A.R.S.隊長であるウェスカーがナレーションで語るという内容で、そのさいに流れるムービー画面は、無圧縮で収録されているため、製品版よりも美しいものになるとのこと。また『ウェスカーレポート』のほかにも、開発スタッフへのインタビューや、『完全版』発表会で使われた映像も収録される。

DC版とPS2版共通の先着特典なので、どちらかを購入しても手に入るが、そのぶん早めに完了する可能性も高いので、確実に手に入れたい人は、予約するといいかも。



⬆➡"バイオハザード5周年記念DVD"のパッケージ（上）と、その中の"ウェスカーレポート"の語り手であるアルバート・ウェスカー（右）。"ウェスカーレポート"では、主人公キャラたちだけでなく、『2』で行方不明になったエイダについても語られるらしい。

参考資料2 『BIOHAZARD』シリーズ年表

シリーズの事件の発端となったウイルス流出事故から、『ベロニカ』で描かれるウェスカーのロックフォート島襲撃までの出来事を年表風にまとめてみた。同時にS.T.A.R.S.が所属するR.P.D.とアンブレラで起きたそれぞれの出来事も年表の欄外に掲載。



⬅シリーズは製薬会社アンブレラというキーワードでつながっている。

『完全版』で『バイオ』の一時代が終わる?

三上　5周年ということに対しては特別な思い入れはないんですが、これから僕らがやろうとしている『バイオ』のもの作りに対しての姿勢といった面で、ひとつの区切りにしたいと僕は思っています。PS2の『デビルメイクライ』や『バイオハザード4』用に実験している映像を見てもらえばわかると思うんですが、これからクオリティーのレベルが大幅に上がるので、そういった意味も含めて、『完全版』は、これまでの世代の集大成になると思います。新しい『バイオ』は、絵のタッチも変わってよりリアルになりますよ。

『ベロニカ』の謎1。ロックフォート島の刑務所

加藤　ロックフォート島はアシュフォード家の島で、あの刑務所はその私有地に建てられているアンブレラの私設刑務所です。アシュフォード家が落ちぶれてきた際に、自分の島に建てられている刑務所の所長ぐらいなら任せて大丈夫だろうと。もう島流しみたいなものですね。囚人もいわゆる法に照らされた犯罪者ではなく、全部アンブレラ絡みの人間です。本当はあそこに集められたヤツらが実験体として、各地の研究所に送られているという設定だったんですけど、倫理的にまずいと思われるので削りました。

ほかにも倫理的な面でいろいろ削っていまして。たとえば"スナイパーライフル"という武器が出てきますが、戦いが終わるとなくなるじゃないですか。あれは本当はあのまま持っていて、そのまま使えるようにしていたんですよ。それでゾンビの頭を狙って撃つと、頭が吹っ飛んだりしていたんですが、自分が狙っているという気持ちが強くて、映像的にもショッキングだったんでなくしました。



⬅これまでのシリーズに比べて残虐行為は控えめ。画面が美しすぎるのも考えもの?



⬆"スナイパーライフル"のスコープ越しの画面。"リニアランチャー"でも同様の画面に……。

『ベロニカ』はいままでの『バイオ』と違って、関節とかを全部つないで作っているんですよ。そのつないで作っているものを、たとえば腕とかを撃たれたときに消すっていうのをかなり研究してやっていたんですが、できあがったのを見たら、DCになって映像がきれいになっているぶん、刺激が強いって言われてダメになったんですよね。ゲームショウかなんかで試遊台で出したヤツは、腕とか飛んでいたんです。けっこういい感じで飛んでいたんですけどね。ゾンビの頭を踏みつけたりしてもなんにもならなくなっています。

『ベロニカ』の謎2。ウェスカーの襲撃の意図

加藤　クレアがいるときに、ロックフォート島がウェスカーの襲撃を受けるというのは偶然なんです。ウェスカーは、そろそろアレクシアが目覚める時期だっていうことは知っていたんですが、どこにいるのかまでは知らなかった。そこで弱虫のアルフレッドを追いつめればアレクシアに泣きつくであろうということで島を攻撃して、アレクシアに向かうアルフレッドを追尾しようという計画だったんですよ。計画を実行に移したところ、たまたまクレアが捕まっていた。そういったわけでウェスカーとしては、クリスに復讐しようというのは、本来の目的ではないんです。アレクシアを奪いに来たところにたまたまクリスがいて、因縁めいたものがある。今回『完全版』に追加した部分で、そういった内容のものも膨らませてあります。



⬆新たに語られるクリスとウェスカーの因縁。最初の『バイオ』から引き継がれたエピソードだ。

S.T.A.R.S. SIDE

※ゾンビに襲われたと思われる女性の変死体が発見され、5月27日のラクーンタイムス紙に報じられる。
※群れで行動するといわれる犬型のモンスターが相次いで目撃される。
※7月9日、アークレイ山地での一連の事件についてS.T.A.R.S.の介入が決定。
※アークレイ山地へブラヴォーチームとして投入されたのは、指揮官のエンリコ・マリーニ。偵察や陣地確保などの危険な任務を担当する熟練の隊員ケネス・J・サリバン。整備担当、重火器の扱いに長けたフォレスト・スパイヤー。ヘリ操縦担当のエドワード・デューイ。若手の隊員リチャード・エイケン。深い化学の知識を持つレベッカ・チェンバースという6名だった。なお、レベッカを除く5名は、洋館にて死亡が確認されている。
※ブラヴォーチーム捜索のため、アークレイ山地に投入されたのは、S.T.A.R.S.の隊長アルバート・ウェスカー。重火器のスペシャリストのバリー・バートン。ヘリのパイロットのブラッド・ヴィッカーズ。整備担当のジョセフ・フロスト。アルファチームのエースであるクリス・レッドフィールド。爆発物処理担当のジル・バレンタインの6名。なお、ジョセフは作戦途中に死亡。隊長のウェスカーは、行方不明。
※警察署内の配置換え。S.T.A.R.S.の武装的な弱体化が図られる。逆にR.P.D.内の選抜警官隊の装備が強化される。
※クリスたちがウイルス研究論文の一部を入手。これにより『Gウイルス』の存在を知る。
※クリスが街を離れる。バリーは、家族を避難させるためにカナダへ。ジルは街の研究施設を調査するため、ラクーンに残る。
※R.P.D.選抜警官隊、ゾンビの集団と戦闘。あえなく全滅してしまう。
※ラクーン警察署内にリッカーが出没するようになる。
※エイダ・ウォンがラクーンシティに潜入する。
※レオン・S・ケネディがラクーン市警に着任。しかし、到着が遅れ、ラクーン入りしたのは夜になってからだった。若干遅れてクレア・レッドフィールドもラクーンに到着。
※ジル救出のため、バリーが民間のヘリでラクーンシティに向かう。
※レオン、クレア、シェリーの3人がラクーンから脱出。その後、クレアは兄を捜しにヨーロッパへ。
※10月初旬、ヨーロッパでエイダ・ウォンと見られる女性が目撃されるが、その後の行方は不明。このころ、アメリカ情報局がレオンとコンタクトをとる。
※レオンがクレアからの救援要請を受信。クリスに連絡する。
※クリスがクレアの応援のため、急遽ロックフォート島へ向かう。

1997年 5月11日	・ラクーンシティ郊外の洋館でバイオハザードが発生。この日以後、変死体の発見、アークレイ山地近辺での犬型モンスターの目撃など、不吉な事件が相次ぐ。
7月23日	・アークレイ山地での猟奇事件に対し、ラクーン市警はS.T.A.R.S.ブラヴォーチームを投入し、事件の解決を試みるが、彼らの乗ったヘリは出動直後に消息を絶ってしまう…。 **BIOHAZARD 0**
7月24日	・行方知れずとなったブラヴォーチームの捜索及び調査のため、S.T.A.R.S.アルファチームが投入される。そして森の中の洋館で、変わり果てたブラヴォーチームのメンバーたちと遭遇する…。 **BIO HAZARD**
7月25日	・アルファチームのクリス、ジル、バリー、ブラッド、ブラヴォーチームのレベッカの5人が洋館を脱出。
8月8日	・クリスが洋館事件の詳細を報告するも、署長は相手にせず。この日近辺から街のあちこちで「化け物を見た」という証言が相次ぐ。これを受け、クリスが連邦調査局に調査を依頼。
8月24日	・クリス、ジル、バリーの3人が、Gウイルスの情報を掴む。ジルとバリーはさらなる調査のため、ヨーロッパへ向かう。
9月23日	・大量のTウイルスが流出。ラクーンシティを襲う。市民の脱出もほぼ不可能になった。
9月26日	・ゾンビの集団がラクーン市警を襲撃する。それにともなう通信機器の破損により、外部と遮断されてしまう。
9月28日	・密かにラクーンシティに残っていたジルが、街からの脱出を開始する…。 **BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE**
9月29日	・レオンがラクーン市警に着任。同日、兄を追ってきたクレアが、ラクーンシティに到着。廃墟となったラクーンからの脱出が始まる。 **BIOHAZARD 2**
9月30日	・レオン、クレア、シェリーの3人が街を脱出。エイダは行方不明に。
11月7日	・このころ、シーナ島にてバイオハザードが勃発。調査にあたったのは、記憶喪失の青年だった。 **BIOHAZARD GUN SURVIVOR**
12月末日	・兄のクリスを追ってアンブレラのパリ研究所に潜入したクレアが捕らえられ、ロックフォート島の刑務所に移送される。彼女の新たな戦いが始まった。 **BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版**

Umbrella SIDE

※アークレイ山中の研究施設にてウイルス漏れによるバイオハザードが発生。多数の研究員が感染、ゾンビ化してしまう。
※実験用に飼育していたB.O.W.『ケルベロス』が脱走。
※ブライアン署長が研究所の定例会議に出席。その席でラクーン市警の動きを報告。アンブレラはB.O.W.の実戦データ収集のため、一連の事件へのS.T.A.R.S.の介入を指示。
※ウイリアム・バーキンが洋館から脱出。以後、ラクーンシティの地下が研究の拠点となる。

※クリスからの密告がFBIを通じ、アンブレラのダブルスパイであるアメリカ上院議員にも伝わる。『Gウイルス』の存在がアメリカ政府に漏れる。また、政府及びマスコミに対する偽装工作のため、地下の下水施設の操業が停止。
※研究所でCODE:Gの人体投与実験が行われる。
※研究施設から出された廃棄物により、ウイルスがラクーンシティ全体へと蔓延する。
※警官隊及びR.P.D.選抜警官隊とゾンビとの壮絶な戦いが始まる。程なくU.B.C.S.から4個小隊120名が投入される。その中には、ニコライ・ジノビエフ(調査員)、ミハイル・ヴィクトール、カルロス・オリヴェイラの3人も含まれている。
※軍によるラクーンシティの包囲が始まる。
※S.T.A.R.S.抹殺のため、ネメシス-T型(通称『追跡者』)がラクーンシティに投入される。
※Gウイルスを奪取すべく、HUNKをはじめとした数名の極秘部隊がラクーンシティに潜入。28日ごろ、ウイリアム・バーキン博士が自らの体にGウイルスを注入。
※Gウイルス奪取のため、米軍がラクーンシティの地下ルートで軍を投入。しかしいち早く察知したアンブレラはタイラント5体を投入。壮絶な相打ちとなる。
※極秘部隊のHUNKがGウイルスを持ち帰る。
※米国大統領が、滅菌のためラクーンシティにミサイルの投下命令を下す。

※アルバート・ウェスカーが、部下とともにロックフォート島に上陸。その直後、ロックフォート島が謎の爆撃を受け、研究中のTウイルスが漏れ出すバイオハザードが発生。

『ベロニカ』の謎3。
『1』の造りと似ている場所

加藤　スペンサーもアシュフォードの人間も、同じ建築家、ジョージ・トレヴァーという人物に設計をさせているのです。スペンサーとアシュフォードの両家ともヨーロッパの貴族なんですが、オズウェル・E・スペンサーが最初の『バイオ1』の屋敷を造るときにトレヴァーを使っていて、アシュフォードのほうでもトレヴァーが設計した、似たような洋館を持っていたということです。

まぁ『1』をやったっていう人が、懐かしいと思うような仕掛けを、僕がやってみたかっただけなんですけどね(笑)。

『ベロニカ』の謎4。
日記の筆者"D.I.J."って誰?

加藤　本当は、例の"スナイパーライフル"で本編をプレイできるようにっていう作りをしていたんで、主観モードで見た場合のために、本来のプレイではカメラに写らないような場所も、けっこう作りこんであるんですよ。製品版で見ることはできないんですが、輸送機でのタイラント戦中に、奥の棚を主観モードで見ると震えているネズミがいるんです。そいつが"D.I.J"です。日記には命がけでどうのこうのと書いていますが、実際は隅っこで震えてるだけなんですよ。それを主観モードで見つけた人に、こいつえらそうなことを言ってるけど、震えているだけじゃんってつっこんでもらおうと。それだけのネタだったんですけどね。「クレアに見られた」というのは、南極基地でロッカーに近づいたときに中からドアが開いて、ネズミが出てきて振り返るシーンがありますよね。そのことです。ウェスカーとともに脱出したっていうのも、ウェスカーが脱出するときに忍び込んだんです。

"D.I.J.の日記"は、本編でいろいろファイルを入れていったときに、スペースが1個だけ余って、1個だけ余るとまだ集めきっていないんじゃないかと思って捜す人もいそうだから、スペースを埋めようってことになったんです。だけどべつにもう書くこともないし、オマケゲームにオマケのファイルを入れようってことになって。つまり"D.I.J."は、高い知能を持たされたネズミで、そのネズミが書いたのが"D.I.J."の日記というわけです。嘘ばっか書いてるんですけどね。作業の終盤だったんで、疲れてたんですよ(笑)。



⬆彼が"D.I.J."。人間並みの知能を持った白ネズミ。文字を書くことができるだけでなく、嘘もつける。

『ベロニカ』の謎5。
墓場から現れるゾンビ

加藤　ウイルスは"T"だけじゃないんですよね。『バイオ0』で出てくると思うんですけど"始祖ウイルス"というものがあって、それをいろんな研究所で開発しているんですよ。ラクーンの"Tウイルス"もその中のひとつで、アシュフォード家がやっていたのは"Tベロニカ"というものなんです。ロックフォート島には訓練所があって、その訓練所の生体兵器の訓練用に、B.O.W.であるとか、いろんなウイルスなんかを運んできて、倉庫に保管してあったんですよ。そこを爆破されて、そこからいろんなウイルスとかが漏れちゃってという設定なんで。漏れた中のひとつが死者を蘇らせたということだと。"T"は死んだ人間は生き返らないウイルスですからね。まぁ単に、僕が墓場から出てくるゾンビをやりたかっただけなんですけどね(笑)。

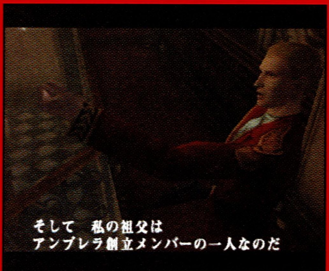
『ベロニカ』の謎6。
助けに来たのはクリスだけ

加藤　レオンやジルたちは、いまは地下に潜って反アンブレラの組織として戦っているという設定になっているんです。クレアが戦いクリスが助けに来る『ベロニカ』、ジルが戦う『3』とは別に、レオンやバリーが戦うシナリオというのもいちおうあるんです。クリスしか助けにこれなかった理由は、いつか語られるかもしれませんし、語られないかもしれません(笑)。僕は出したいんですけどね。

『2』の最後でクレアが「お兄ちゃんを捜さなきゃ」みたいなことを言ってるじゃないですか。あぁいうのって、もともとのシナリオになかったんだと思うんですよ。『2』のディレクターの神谷が、そういうのをやりたかったんじゃないですかね。『2』でそうなっちゃったんで、うちはそのバトンを渡されたという形になったんです。

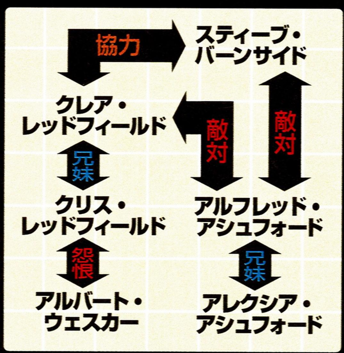
参考資料3
『CODE:Veronica』人物相関

『コード:ベロニカ』の主要キャラの人間関係と、戦いの舞台であるアンブレラの刑務所や訓練所があるロックフォート島の主、アシュフォードの家系図を掲載。これらの設定は『完全版』になっても変わらないはず。それとも新たな事実が発覚するのか?



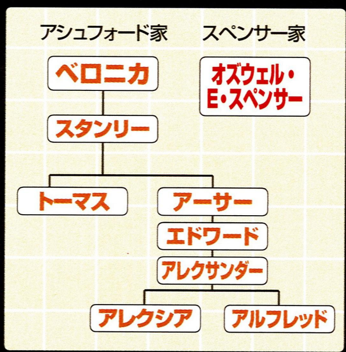
➡『ベロニカ』の事件の元凶であるアルフレッド。さらに妹は……。

人間関係



プレイヤーキャラであるクリスとクレアは、それぞれ『バイオ1』『バイオ2』の主人公のひとりであり、その関係は兄妹。一方敵であるアルフレッドとアレクシアも兄妹だが、その関係はレッドフィールド兄妹とは大きく異なる。なお、ウェスカーとクリスの因縁の根元は、『バイオ1』の物語にまでさかのぼる。

アンブレラ創始者家系図



アシュフォード家とスペンサー家は、アンブレラ社の設立に深く関わる一族。アシュフォード家に関しては『ベロニカ』の物語で多く語られているが、スペンサー家はオズウェル・E・スペンサーという人物の名前しか明らかになっていない。創立メンバーには、さらにマーカスという人物もいるようだが……。

『3』は『3』でまた別の人間がシナリオを書いているんですよ。あれは本当は外伝として作られていたタイトルで、シナリオも外伝的、内容も難しくてマニア向けみたいな感じだったんですが、いろいろあってタイトルに『3』とつくことになって、大騒ぎしてましたけどね。そういったことも含めていまはバラバラになってますが、もう1回どこかで集結するでしょうね。でも全員集合になるかどうかはわかりませんよ。いつ終わるかもわからないし。『4』の主人公が誰になるかもまだわからない。一時期、アンブレラ側から見た視点で、という案もあったんですけど、ちょっとまた白紙に戻してます。

『ベロニカ』の謎7。アンブレラ側の被害認識

加藤 アンブレラにとっては、これまでの被害を総合しても、ほんのひと握りの出来事。基本的には本当にでっかい組織で、末端の出来事にすぎないんですよ。かといって、シリーズを重ねるたびに事故を起こさせるわけにはいかないじゃないですか。だから大きすぎるがゆえに、けっこうネタに困るんじゃないかと思うんですよね。だからというわけではないですが『ベロニカ』は、ウェスカーに攻撃されたってことになってるんですよね。南極基地のほうは、ロックフォート島から輸送機で逃げてきたヤツらが墜落して、ウイルスをばらまいたっていう設定なんですよ。だからアンブレラの事故ではないんですよね。

アンブレラ自体は一製薬会社の規模を完全に超えていて、アメリカの政府とかも癒着してしまっているという設定なんです。『3』のラクーンを消滅させる事件なんかも、アメリカ政府と癒着してやっているということで、それくらいでっかいっていうことですね。

『ベロニカ』の主人公に対する話

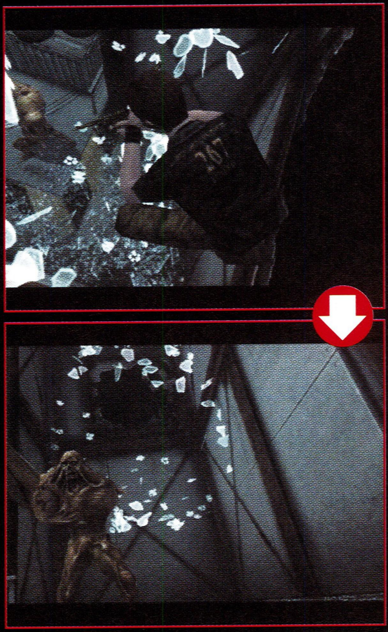
三上 クリスは無骨で真っ当なところがいいよね。クレアはまだ子供じゃないですか。でも『ベロニカ』では、えらい大人になっちゃいましたけどね。急成長しましたからね。相当『バイオ2』が衝撃的だったんでしょうね(笑)。人間が変わっちゃうくらい。

クレアは僕がプロデューサーになってからの話なんで、神谷や『バイオ2』でクレアをデザインした人のほうが思い入れがあると思いますよ。『バイオ2』のレオンが今風なのに比べて、クリスは旧世代ですよね。オッサンくさいけど男らしい。自分を飾ることもないし、ひとつのベクトルに偏っていないという点で、ユーザーが入りやすいキャラだと思うんですよ。そういった理由からゲームキャラとしては、僕はクリスのほうが好きですね。

クレアは『バイオ2』のコンセプトで、ドラマを作っていこう、キャラをある程度濃く打ち出そうというのがあったんで、性格づけが濃いめになっちゃってるんですよね。だから『ベロニカ』で強くなって変わったとか、感じるんじゃないでしょうかね。

『ベロニカ』のイベントでの演出の裏話

加藤 『マトリックス』とか『フェイスオフ』とか『男達の挽歌』とかよく見ましたね(笑)。演出をやっていただいた佐藤さんが『マトリックス』の監督さんのファンで、来日なさっていたときに、「ゲームで同じような手法を使わせてもらいました」みたいな話をしたらしいです。"タイムスライス"っていうんですが、スティーブが飛び込んできて、止まっているのにカメラが回るシーンがあるじゃないですか。あれは実写でやるとすごいと思いますけど、CGだとただ止めて、そのまわりをカメラが回っているだけなんですよね。すぐにできることなんですけど、あえてそれをCGでやることがバカっぽくておもしろいかなと。



⬆最近TVCMなどでもよく見られる映像手法。ただポリゴンでやれば、カメラの単なる回り込み。

参考資料4 『BIOHAZARD』主要人物解説

●アルバート・ウェスカー
R.P.D.の特殊工作部隊S.T.A.R.S.の元隊長でそのまえはアンブレラの研究員だった男。『バイオ1』でタイラントに殺害されたはずであったが、圧倒的な力を身につけて復活を果たし、クリスたちの前に立ちふさがる。

●アルフレッド・アシュフォード
アンブレラ社設立に関わった名門貴族の末裔だが、"Tウイルス"の開発に遅れたことからその地位は没落。アルフレッド自身はロックフォート島の施設の所長にすぎない。アレクシアに隷属にも似た忠誠心を抱いている。

●アレクシア・アシュフォード
アシュフォード家によって人工的に作り出された天才。血縁的にはアルフレッドの双子の妹だが、アルフレッドに対して女主人のように振る舞う。彼女の正体は、物語がクライマックスを迎えるときに判明することになる。

●エイダ・ウォン
アンブレラの情報を得るために研究員のジョンに近づいた経歴を持つ、『バイオ2』のレオンのパートナー。行方不明らしいが……。

●クリス・レッドフィールド
S.T.A.R.S.の隊員でウェスカーの元部下。空軍パイロットの経験もあるタフガイで、クレアの兄。クレアの救援要請に応じてロックフォート島、さらには南極基地へ駆けつける。『バイオ1』の男性編の主人公でもある。

●クレア・レッドフィールド
クリスの妹で、バイクを乗り回す活発な女子大生。非常に兄思いで、『バイオ2』では消息を絶った兄を捜すためにラクーンシティを訪れ、『Gウイルス』をめぐる事件に巻き込まれている。兄に似てタフで勇敢な女性。

●ジル・バレンタイン
クリスのS.T.A.R.S.での同僚。爆発物処理の技術に長けた、手先が器用な女性で『バイオ1』の女性編と『バイオ3』の主人公。

●スティーブ・バーンサイド
クレアがロックフォート島で出会う少年。父親のせいで母親が殺されたため、人間不信に陥っており、クレアに対しても必要以上に強がってみせるが、ともに行動しているうちにしだいにクレアに心を開いていく。

●バリー・バートン
クリスのS.T.A.R.S.での相棒。家族想いで一度はクリスたちを裏切るが、現在はラクーンシティを脱出したジルと合流し、アンブレラの本社があるヨーロッパに向かっている。

●レオン・スコット・ケネディ
R.P.D.の警官で『バイオ2』のもうひとりの主人公。ラクーンシティを脱出後、アンブレラを打倒するためアメリカ政府情報局に入局。

●レベッカ・チェンバース
S.T.A.R.Sの新米隊員で、洋館からの生還者のひとり。『バイオ0』の主人公(※予定)。

NECインターチャネル 2001年計画

NECInterchannel



2000年12月28日イベントにてDCの新作2タイトルが発表された！

ドリームキャストで『Kanon』、『センチ2』などのヒットを飛ばすNECインターチャネルが昨年末、老舗パソコン美少女ソフトメーカーのF&Cのイベントにおいて、新作2本を発表した。そのタイトルはどちらもF&Cのパソコンゲームの移植ではあるが、ナント発売予定は今春という早さ。これでNECインターチャネルは、DCでこの春に5タイトルを発売する予定となった。これは、メーカーとしては多いタイトル数といえる。そこで、NECインターチャネルのDC戦略を調査する必要があると考えた編集部は、新作紹介だけでなくチーフプロデューサーの多部田氏に直撃インタビューを行った。はたして、どのような計画が見えてくるのだろうか？　もちろん新情報もじっくり紹介する、NECインターチャネル特集をお届けしよう！

パソコン版からの緊急移植、春発売のタイトルは!?

Canvas～セピア色のモチーフ～

Canvas
キャンバス　～セピア色のモチーフ～

昨年11月に発売された『Canvas』が、早くも移植決定。さらに発売予定も4月5日と発表されたぞ。DC版オリジナルキャラの詳細もスクープだ。

発売日	4月5日発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	NECインターチャネル
開発元	カクテル・ソフト
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

60パーセント　1月19日現在　開発状況

http://www.neic.co.jp/

絵の才能を埋もらせないようにと、ヒロインたちの思いが伝わる……。

絵の才能を買われて特待生として撫子学園に入学した主人公は、数々のコンクールに入選した。しかし、それが学園の売名行為の道具にされていると気づいたときから、絵を描くことが嫌になり情熱を失い、筆をとることもなくなってしまった……。そんな状況のもと、出会う少女たちとの関係の中で育まれる想いは、主人公の心をどのように変えていくのか？　選択肢によりゲームが展開するぞ。



←主人公は、また絵を描くことができるのだろうか？



←通常の会話は選択式で、ストーリーが変化する。



←本音を言えない部分を理解してあげることも必要。



←ヒロインそれぞれの思いが、主人公を変えるのか？



←ヒロインが同時に登場することも。悩みどころか？

ヒロインはパソコン版の5人+1!?

DC版オリジナルキャライラスト公開

DC版のヒロインは、パソコン版の5人にDCオリジナルキャラの美咲彩を加えた6人。このオリジナルキャラの詳細をゲットしたので紹介しよう。2年生の主人公の後輩となる彩を加えたシナリオも気になる!?

名前	:	美咲 彩(みさき あや)
身長	:	159cm
体重	:	45kg
3サイズ	:	B82 W56 H83
血液型	:	A型
誕生日	:	4月19日
星座	:	牡羊座
学年	:	1年
備考	:	美術部在住



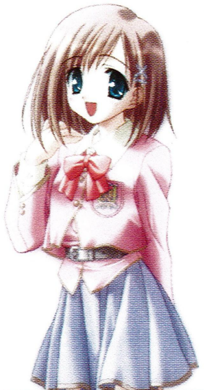
美咲 彩(みさき あや) Aya Misaki

Amane Tachibana



➡アンパンやアイスが好きな天音。おだんごも好きみたい。

➡心配そうな瞳で見つめる天音。朝が弱い彼女は……?



橘 天音

純粋ですなお、さらに泣き虫というよい意味で自分に正直に生きている。世間知らずな部分もあり、主人公に好意的な幼なじみ。

Yurina Kimikage





➡ウエイトレス姿は、ふだんの彼女とは違った面を見せる?

➡花壇の前にたたずむ彼女の視線の先にあるものは……?

君影百合奈

おとなしい性格で花が好きな彼女。面識のない主人公に絵を描いてくれたと登場し、自分は呪われているというミステリアスな先輩?

Ren Sakurazuka





➡傘に入った恋。いっしょにいるのは主人公かそれとも?

➡恋の作ったお弁当を食べる主人公の汗の意味は……?

桜塚 恋

明るく元気な彼女は、意地っ張りでついついすなおになれない性格。母親が主人公の父との再婚が決まったことで、突然妹に……。

Yuzu Nanashiro



➡鮮やかに飛んだ姿は、いつもの彼女と違って見えた?

➡無邪気に再会を喜ぶ柚子。主人公とは小学校の同級生。



七城柚子

陸上部に所属し、放課後いつもハイジャンプの練習をしている努力家。でも、身長も低く運動音痴のためなかなか実らない。

Yuu Shinomiya



➡日本史を教える彼女の姿は主人公にどのように映るのか?

➡母親を亡くした主人公を慰めてくれたお姉ちゃんだった。



篠宮 悠

学園にやってきた教育実習生。責任感が強く悩みすぎる一面もある彼女。じつは主人公に10年ぶりに再会したお姉さん。

NECInterchannel

SS版2&GBC版2.2の2作をまとめて移植決定

Piaキャロットへようこそ!!2.5

ついに登場の『Piaキャロットへようこそ!!2.5』は、サターン版『2』と昨年12月にゲームボーイカラーで発売された『2.2』の2枚組みで、題して『2.5』。

発売日	3月発売予定	通信機能	未定
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	未定
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	NECインターチャネル		
開発元	カクテル・ソフト		

? パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.neic.co.jp/

DC版2.2は、GBC版になかった要素もたっぷり詰め込まれているぞ！

こちらも発売されたばかりのGBC版『2.2』が、音声を『2』と同様のキャスティングで収録し、グラフィックもDCならではのハイクオリティーなモノに一新。ボリュームもさらにアップ。『2』もSS版よりクオリティーをアップし、年齢制限にともなった若干の修正がされている。"Piaキャロット中杉通り店"を舞台に、高校3年生の主人公のバイトと恋の物語が展開するのだ。

制服

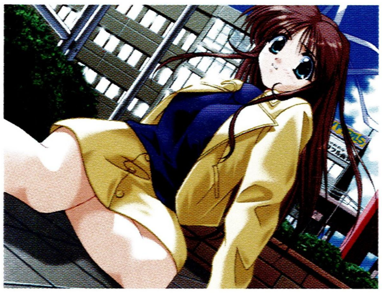




⬆このシリーズお約束の主人公の部屋が歓迎会のパーティー会場に！　どんなパーティーになるかな？



⬆ふだんは気の強いあずさと寄り添う主人公。あずさの表情が……。そして雪がふたりを包む。



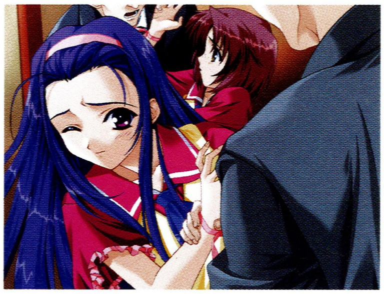
⬆地面に座り込むあずさ。それにしてもこれと同じシーンを以前どこかで見たような……既視感？



⬆紀子といっしょに初詣に。いったい彼女は何をお祈りしているのか？　冬ならではのイベント。



⬆冬休みにバイトに戻ってきた主人公を祝って（？）パーティー。朝までドンちゃん騒ぎをするのか？



⬆お店で誰かともめている様子のユキと紀子。何が起こったのか。ピンチから救うことはできるのか？

3つの制服から選択可能になっているのだ!!

もちろんあのキャラクターたちが全員集合だ!!

左ページで紹介したビジュアルは、GBC版『2.2』にあったシーンをDC用にパワーアップした『2.5』用のグラフィック。なかでも初詣や雪の中でのシーンなど、冬休みならではのイベントが用意されている。そして登場するのは、もちろんこの10人のヒロインたち。

ここでは、彼女たちの『2.2』開始時の状況を紹介しておこう。さらに、ご覧のように『2.2』では『2』の夏休みの時点でヒロインではなかった中学3人娘がヒロインとして登場するぞ。ぜひこの『2.5』では、『2』と『2.2』を通してプレイして、ヒロインとなる彼女たちとの愛を育みたい。でも、主人公は受験生だということを忘れずにね。ヒロインたちとの日々が始まるのが、とっても楽しみだね!?



日野森あずさ Azusa Hinomori

⬅主人公同様、アルバイトをやめてしまっていたあずさも、店に戻ってきた。



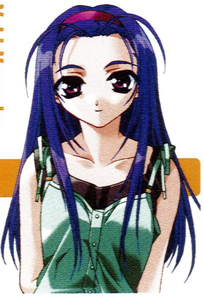
双葉涼子 Ryouko Hutaba

➡店長が"3号店"の開店準備のヘルプで不在のため、店の責任者として奮闘中!



愛沢ともみ Tomomi Aizawa

⬅進学が決まり、冬休みからキャンペーンガールとして制服を着ることに!



神塚ユキ Yuki Kouzuka

➡ともみ同様、冬のキャンペーンガールのオーディションに進んで参加?



志摩紀子 Noriko Shima

⬅ともみとユキのふたりに強引に誘われて参加。進路について悩んでいる。



日野森美奈 Mina Hinomori

➡あずさがバイトをやめたあとも、バイトを続けてきたがんばりやさん。



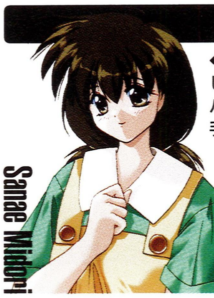
榎本つかさ Tsukasa Enomoto

⬅趣味であるコスプレは、すでに趣味の領域を越えてライフワークに!?



神楽坂潤 Jun Kagurazaka

➡女の子ではないかというウワサがあるが、真相がわかっていない?



緑早苗 Sanae Midori

⬅ディッシュをいっしょに担当するアルバイター。フロアの手伝いも。



皆瀬葵 Aoi Minase

➡中杉通り店のベテランウエイトレス。"3号店"のヘルプで不在気味。

NECインターチャネル・チーフプロデューサー多部田氏に直撃!!



⬆昨年は『センチ2』の発売が遅れたことで坊主にもなった。DCタイトルなどすべての作品にタッチ。

NECインターチャネル
企画制作チーフプロデューサー
多部田俊雄

2001年春までに4作品が発売予定

—2001年は、春までに発売予定のタイトルが6作あるとうかがいましたが、これはずいぶん多いですよね?

多部田俊雄(以下・多部田) そうですね。2月に『エンジェルプレゼント』、3月に『春雨曜日』と『Piaキャロットへようこそ!!2.5』とPSで2タイトル。その後4月5日の予定で『キャンバス』。という感じでDCでは4タイトルを発売する予定です。

—この2ヵ月に発売時期が重なったというのは、ひとつの戦略なのでしょうか?

多部田 たまたま時期が揃ってしまっただけで、極めて無計画です。昨年末も他機種ですが3週続けて3タイトル発売という有様です(笑)。

—キャンペーンをやられたりする予定はないのですか?

多部田 そうですね、今度はまた秋葉原に戻って行おうかと思っているのですが、日程はまだ未定です。

—さきほど出た4タイトルを各タイトル別に紹介していただけますか? まずは『エンジェルプレゼント』ですが。

多部田 スタジオオックスさんで、シナリオとビジュアルの制作をひとつ屋根の下で行っていますので、双方が練り込まれてとてもよい仕上がりになっています。現在は、レイヤー世界のゲーム部分のバランスを調整しています。

32ページへGO

いよいよ発売日も決まり、今回の紹介では内容に深く迫る！

エンジェルプレゼント

ついに約1ヵ月後に発売日が決まった『エンジェルプレゼント』。今回は物語の序盤とシステムを徹底紹介。はたしてふたつの世界はどうつながるのだろうか？

発売日	2月22日発売予定	通信機能	なし
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	VGAボックス
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	NECインターチャネル		
開発元	Hunex		

85パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.neic.co.jp/

レイヤー世界での行動が現実世界の恋に変化を与える!?

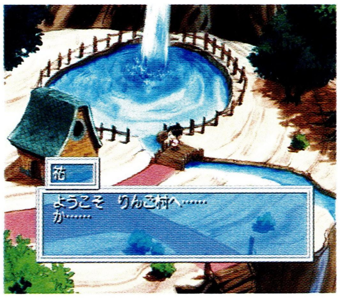
主人公が休暇を利用して故郷"阿左美ノ里"に帰って来たことから始まる。山と海に囲まれたこの街を舞台に、さまざまな登場人物たちが織りなす物語。主人公は、帰省したある晩に天使に出会ってから、現実世界とレイヤー世界と呼ばれる不思議な世界を行き来するようになる。このレイヤー世界が、ヒロインたちが現実世界で抱えていた悩みや不安などの心模様を表していた。今回は、レイヤー世界のシステムなどを紹介していこう。



⬅通常の移動画面。ちびキャラで歩こう。目指すは印のついた▼。



⬅アヤメとのイベント。どんな会話を交わしているのかな？



⬅初めて訪れたレイヤー世界は"リンゴ村"。まるで絵本のよう？



⬅ボスキャラとの戦闘は3D画面になるようだ。制限時間にも注意。



➡ワニ船長など、こんなユニークなキャラもレイヤー世界ならアリ。

レイヤー世界では、世界ごとにさまざまな様相を見せる。ヒロインの心模様ということで、同じ絵本作家の卵のえりなは、"リンゴの村"の天使。水泳選手だった沙恵香は、人魚として登場するなどまさに心模様。そんなレイヤー世界で起きている問題をミニゲーム形式のイベントをクリアーして解決するのだ。世界によってクリアーが難しかったりとまさに絶妙の仕掛けが用意されているのだ。シナリオも、システムも練り込まれているぞ。

DCは、2D作品を作るにはいちばんのハードです。

―つぎに『春雨曜日』ですが。

多部田　音声の収録はすべて終了し、間もなくプログラムも終了します。初期に数点のビジュアルを発表しましたが、より高いクオリティーを出すために『夜勤病棟』で有名な株式会社ミンクさんに参加していただいて、再度制作をし直しています。まもなくみなさんに新しい絵もお見せできるようになると思います。

―『まぼろし月夜』は、シナリオも評判でした。同じスタッフの『春雨曜日』はシナリオにも期待したいところですね。

多部田　そうですね。間違いなく前作を越えるものになっていますよ。

―『Piaキャロットへようこそ!!2.5』は？

多部田　まず『2』は、ビジュアルはSSからDCへの移植にともなってよくなっています。GBからの移植となる『2.2』は、当然ビジュアルはすべて描き直しで、フルボイス化をしています。

―GB版の評価はどうだったんですか？

多部田　GBのキャラクターゲームとしては最高峰を自負していたのですが、ファミ通のレビューで「なぜ携帯ゲーム機でギャルゲー？」みたいな評があり、「なるほど！それは気がつかなかった！」ということでDCに移植することにしました(笑)。ストーリーはほぼ同じになりますが、GBではお酒がらみのストーリー展開が一切NGだったので、DC版では宴会シーンがテンコ盛り。そう言った意味でもDC版は極めて『Piaキャロ』らしい『Piaキャロ』になっています。



⬅ときには書けないようなことも話してくれました。なかには、ドリームキャストについて非常に気になる内容も！

―早々と移植が決定した『キャンバス』ですが？

多部田　F&Cさんのご協力をいただいて、オリジナルキャラクターを加えたうえに、従来のキャラクターのシナリオも増やして、間もなく完成します。うちは、オリジナル作品はともかく、移植のスピードはとても早いですから。

ストーリーの序盤をついに公開していくぞ!!

街に帰ってきた主人公は、仕事の資料を届けに追いかけてきたえりなに街を案内することに。街ではなじみの仲間との再会や、不思議な人物との出会いなどが……。そんな夜、何かに導かれるように向かった場所で、突然の悪天候の中天使に出会う。それから彼は、突然レイヤー世界にとばされてしまった……。



←高校で写真を撮っていた岩淵泰山に出会う。今後も主人公に助言をしてくれる？



←帰郷の電車の中でさまざまな状況を回想する。まだ、何が起こるか知らないままに。



➡天使との出会いという突然の出来事にとまどう主人公だが……？



➡先生のお使いで主人公を追いかけてきたえりな。何か悩みがありそうだが……？



←初めて訪れたレイヤー世界で、檻に入れられた妖精を救うことになる。勇者として……。



モンスターブリード

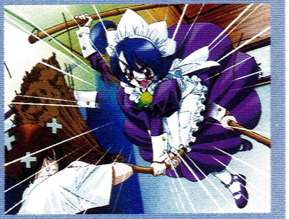
ストーリーに合わせモンスターブリーダーとして、モンスターを育成し仕事をさせたり、大会に出場したりしていく育成シミュレーション。ライバルや悪の秘密結社など、単純に育成しモンスターを戦わせていくだけでない内容が期待される作品。今春発売予定だ！



⬆育成したモンスターを戦わせる！

春雨曜日

『まぼろし月夜』のスタッフが制作するのが『春雨曜日』。失恋した主人公が、春休みに温泉旅館"春雨"で、警備員兼お手伝いとしてアルバイトに向かったことから始まる1ヵ月のヒロインたちとの物語。ビジュアルのパワーアップなどから3月発売予定に変更になった。



⬆温泉旅館ではどんな出来事が？

――最近はVGAボックスもあって、PC版との差もイメージ的にはなくなってきていると思うんですが？

多部田　そうですね。解像度もほとんど追いついていますし、色数もSSより出るようになりました。当初のDCは開発用のライブラリィがポリゴン優先で行われたので、初期に発売された2D中心の作品はある意味SS以下のクオリティーしか出ていませんでしたね。当社でも初期に開発していた『メルクリウスプリティ』は、開発途中でようやくフルカラーが出せるようになり、ほぼすべてを再構築することになりました。

――ほかのタイトルはいかがですか？

多部田　『モンスターブリード』は、そろそろ本格的に広報活動しようかというところで、紹介した4タイトルよりあとになります。『センチメンタルプレリュード』は、具体的な話はコレからのお楽しみということで。

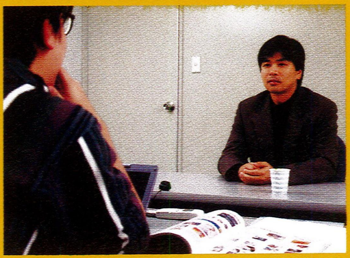
――ネットを使ったサービスは始まってるんですよね？

多部田　『センプレメールチャム』の会員は現在1000人ほどです。『センチメンタルプレリュード』のプロモーションの本格稼動に併せて、いろいろおもしろいことを仕掛けていきたいと考えています。ネットの利用としてはほかに『春雨曜日』ではサブシナリオの配信を本格的に準備中です。ほかのタイトルにもこのエンジンは搭載していこうとは思っています。

――4月以降の展開については？

多部田　そうですね……じつは機種未定のタイトルはたくさんあるのですが（笑）。ただ現行機種の中で2Dものを作るとしたらドリームキャストより優れているマシンはありませんので、そのテのジャンルの多い当社のラインナップは当然そういうことになってくると思います。春の6タイトルを無事に生きて作り終えたあとに、ドーンと発表したいと思っていますので、どうぞご期待ください。

つぎの発表は……!?



⬅今回紹介したタイトルの発売後に、何が発表されるのか？

す速い判断と的確な戦術が要求される本格的リアルタイムシミュレーション

このゲームをひと言で表すと、対戦の熱さと戦略シミュレーションの奥深さが融合されたソフトと言える。プレイヤーは最大3人のユーザーと戦うことになるが、部隊の移動や戦闘などはすべてリアルタイムに進行する。しかも操作する人数は最大100人。このため、す速い判断と的確な戦略が要求されるのだ。こう言われると操作が複雑と思うかもしれないが心配無用。AIを採用しているので、部隊のリーダーに基本的な指示をすればあとは自動的に動いてくれる。プレイヤーは大局的な戦略に専念して戦うことができるのだ。



100人をリアルタイムに操作

陣地を広げて自軍を育て、敵を倒せ!!



資源を集めろ

ゲームの基本的な流れはどのマップでも同じだ。まずはマップ上にある資源を集める。地中にあるものを採掘してもいいし、敵の採掘所を襲って奪い取ってもいい。とにかく集めろ。



兵を増やせ

集めた資源を使って兵舎を作る。この兵舎にリーダーが入ることで兵士を徴兵することが可能。どの兵士が集まるかはリーダーによって違ってくる。ちなみに徴兵でも資源を消費するぞ。



敵を倒せ

兵がそろったら敵に攻撃開始。もちろんそのあいだにも資源集めや徴兵を行う。とにかくすべてがリアルタイムで同時進行するのだ。決められた勝利条件を満たせばマップクリアー。

個性的な兵を使い分けろ

兵士の種類は多種多様。騎兵といった基本的なものからゴーレムなど特殊なものまで、それぞれ特徴があるのでうまく使い分けて戦え。

騎兵	非常に速く、坂をものともしない。魔道士に強い。
歩兵	攻撃・防御とも強力。騎兵に強い。
魔道士	魔法遠隔攻撃。歩兵に強い。
弓兵	魔道士よりも遠くへ攻撃。
ゴーレム	近接攻撃最強。範囲攻撃。
砲兵	遠隔攻撃最強。範囲攻撃。
飛空艇	山も海も飛び越えて部隊を自在に運べる。
弓騎兵	弓攻撃と騎兵の速度。
まやかし兵	姿が見えない。
種子使い	味方を回復できる。
浮遊騎兵	あらゆるところに移動できる。





ドリームキャストはもちろん、コンシューマー初のネットワーク対応リアルタイムシミュレーションがついに完成。今回は、システムを総括してゲームの魅力を再確認するとともに、キャラクターデザイン担当者のインタビューも紹介しているぞ。

発売日	2月15日発売予定 (@barai版は2月8日発売予定)
ジャンル	シミュレーション
価格	5800円(@barai版980円)
ドリームポイント	300ポイント(@barai版100ポイント)
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	27ブロック使用
発売元	セガ
開発元	スマイルビット
通信機能	対応（リアルタイム対戦）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.smilebit.com/

王と個人、どちらの立場を取るかでストーリーが変わる アドベンチャーモード

ふたりの物語はやがてひとつに結びつくが……



ラーフの戦いを描く少年王編と、ファルスの苦闘を描く少女王編を交互にプレイすることになる。ふたりの物語は、最後にひとつに結びつくが……。

戦乱の中で成長していくふたりの王、ラーフとファルスのストーリーが進行していくのがアドベンチャーモードだ。このモードにはイベントパートと戦闘のRTS（リアルタイムストラテジー）パートのふたつがある。ストーリーはおもにイベントパートで進むが、ここでは随所に王として振る舞うか、それとも個人として振る舞うかを問う選択肢が出てくるのだ。この選択次第でRTSパートでの配下の軍団の戦力や、ストーリーが変化していく。はたしてキミは王と個人、どちらのエンディングを迎えることになる？



↑イベントパートの選択肢画面。個人としての行動を選ぶと左のPERSONポイントが、王としての行動で右のKINGポイントが加算されていく。



↑イベントパートではポリゴン中心のRTSと違い、このような2D画面で進行する。イラストレーター杉浦氏の味のある絵が雰囲気を盛り上げるぞ。

多彩なシチュエーションが楽しめる ネットワーク対戦モード

インターネットを使って他人と対戦できるのがこのモードだ。最大4人での同時対戦が可能で、対戦形式も4人でのバトルロイヤルはもちろん、3人対戦やふたり対戦、そして2対2、1対3などの協力プレイも可能になっているぞ。対戦用のマップは全25種類、このモード専用のマップなので誰もが対等な条件で対戦できるのだ。また、リーダー数や制限時間、資源の量なども各マップごとに設定できる。いろんなシチュエーションで多人数対戦が楽しめるのがこのモードの特徴なのだ。



↑インターネット回線なので、特別な契約は必要なく、誰でも手軽に参加できる。ブロードバンドアダプターに対応していないのは残念。



←チャットはキーボードが基本だが、ない人用に単語を選ぶだけで会話ができる機能もある。



➡兵隊の表示や資源の量を変更することで、ゲームの難易度を自由に変えることが可能なのだ。

サブストーリーも見られる ミッションモード

18種類の中から、好きなマップを選んでプレイできるモードだ。マップはパズル的要素を含んだ個性的なものが用意されている。また、ここではナルアヴァルとグラン以外の国も操作可能で、アドベンチャーモードでは明かされなかった外伝的エピソードや架空の夢対決のマップもあるのだ。このモードをプレイすれば、アドベンチャーモードがより一層楽しめるぞ。



←難易度も初級、中級、上級の3種類の中から選べる。



↑アドベンチャーモードの外伝的なストーリーが楽しめるのもこのモードの魅力。ここではレンツとプリシラの出会いが語られている。

Message From Staff メッセージ フロム スタッフ

こだわりを持ったスタッフにより独特の世界観のゲームができたと思います

スマイルビット ディレクター
新湯哲生

シナリオライターやデザイナー、そしてキャラクターデザインを担当した杉浦氏など、こだわりを持ったスタッフが集まり独特の世界観と人間関係を持ったゲームが完成したと思います。ネット対戦シミュレーションというジャンルはコンシューマーではこの『ハンドレッドソード』が初の作品です。興味のあるなしにかかわらず、ぜひ一度手にとってプレイしてください。そうすれば、このジャンルの楽しさを知ってもらえるでしょう。それからは、ネットにつないでみんなでワイワイ楽しんでください。

覇道を求めて戦う個性的な4国家

『ハンドレッドソード』に登場する国家は4つ。それぞれ騎兵が主力だったり魔導師が主力だったりと特徴がある。また国の生い立ちも特徴的で国家のシステムにも違いがある。そしてその違いは、登場人物のデザインにも反映されている。ここでは4国家の生い立ちや特徴、主要人物をまとめて紹介しよう。

騎馬民族国家 ナルアヴァル

東方にある肥沃な平野部に位置する騎馬民族国家。最初の統一国家、始源帝国時代には軍事を担当し、帝国崩壊後もつねに歴史の主導権を握ってきた。残虐非道な戦いぶりで怖れられていたが、近年は定住平和に国策を方向転換している。



ラーフ・ナルアヴァル

⬅ナルアヴァルの若き少年王。知的好奇心旺盛で理想主義者。15歳のため情緒不安定な面も。



ネル・シュリンクマン

⬅ラーフの幼なじみで、国いちばんの戦弓の名手。16歳で弓騎兵を束ねる弓騎卿。



シュー・アンブロワ

➡獣人族の少年。ラーフとファルスの文通の受け渡し役をしている。

キャラクターデザイナーが語る 4つの国家の特徴

4つの国家にはどんな特徴があるのか。そしてそれは、どういうふうにキャラに活かされているのか。本作で起用された新鋭イラストレーターの杉浦善夫氏に話を伺ってみた。各キャラのデザインに隠された意味とは？



⬅ナルアヴァルのラーフの幼なじみジョアン。後ろ姿に描かれているのが竜のす速さをイメージした飾りだ。

――キャラクターデザインをするうえで、気をつけた点というのはどこでしょうか？

杉浦　このゲームは独特の世界観を持っているので、それを壊さないで、自分の味を出すのに苦労しました。私が参加した時点ではかなり世界観が固まっていましたから。もちろん、納得行かない部分ではシナリオ担当者などと意見を交換しましたが。

――独特の世界観というのはどの辺ですか。



⬅マスカーの将軍ダビドフのラフ画。キャラクターの服装はもちろん、ギミックも細かく描かれている。

杉浦　ぱっと見ると中世ファンタジーですが、そうではなく、いろいろな時代風の国が同居している混沌とした世界なんです。中世に捕らわれず、それぞれの陣営に特徴がある。現実にはありえないので、最初は個人的に納得できなかったのですが、いままでにないイメージのゲームにしたいということでした。結果的にこれがゲーム性という面でいい物を生んだんじゃないかと思います。

――国の特徴はキャラクターのデザインにも反映されているのでしょうか？

杉浦　ナルアヴァルは、かつて龍人の国があり、それが滅んだあとの国という設定です。そのため龍をイメージするす速さを感じるデザインのキャラを描きました。風になびくような鎧という要求があったので、後ろに羽のような飾りがついています。グランは魔法国

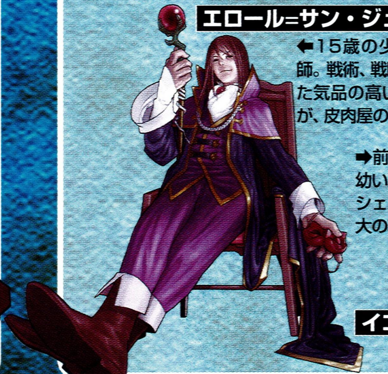
北方の魔法国家 グラン

北方のエマ平野に栄える、知恵多き魔法国家。始源帝国時代から魔法をつかさどり、どの時代においても深い教養と平和的な態度を崩さない理知的な民族。軍の主軸は魔導師で、攻撃より守備を重視している。



ファルス=ル・グラン

➡16歳の少女王。狂える魔女、実母シェルファを追放する形で王位に就いた経緯をもつ。

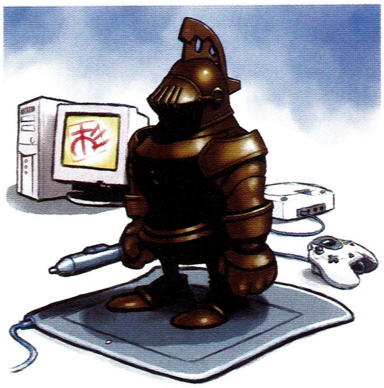


エロール=サン・ジュスト

⬅15歳の少年魔導師。戦術、戦略に通じた気品の高い天才だが、皮肉屋の一面も。

イゴール・ウィノグラドウ

➡前女王の錯乱時に、幼いファルスを助けシェルファと戦い最大の功を上げた英雄。



杉浦善夫

高校より漫画家を志願するも、OA機器メーカー半導体工場に就職する。15年ほどふつうの社会人として暮らすかたわらも趣味で絵を描く。'97年にホームページを立ち上げ。それがセガ開発者の目に止まり、オーデション後キャラクターデザインとして採用。それを機に独立した。

ホームページアドレス
http://www.big.or.jp/~yushio/

家なので、魔法使いのローブのような服を着ています。ただ、王侯貴族っぽく格式高い感じで、でもあまり派手ではないという設定でしたので色々なギミックを入れつつも、うるさくないようにしてあります。

――ほかの2国はどんな感じなのでしょう。

杉浦　マスカーは悪役っぽい国ですが、シナリオライターからの指示はずんぐりむっくりな感じというものだけだったので、個人的に好きな中世の世界をイメージして描きました。そのため思い入れもありますね。レンツは最初ヤサ男という設定でしたが、そういう感じのキャラが多かったので力強い感じに変えました。彼は私のいちばんのお気に入りキャラです。ルプラストリエは国の中でふたつの勢力が争っているという難しい設定の国です。シンプルで、むだを廃した感じということでしたので、現代的な軍服が基本です。イメージとしては、戦時中のドイツですね。

――ゲームのキャラクターは初めてとのことですが、満足できる出来だったのでしょうか。

杉浦　いろいろな制約のある中での初めての仕事でしたが、自分らしさを随所に出せたと思います。デザイナー、シナリオライターとこだわりのある人たちといっしょで、ときには衝突もしましたが、それゆえにいいものが作れたと思います。個人的にも勉強になりました。

――最後に、ゲームに期待しているユーザーにひと言お願いします。

杉浦　機械的な兵器と騎兵が同居するなど、いままでにない世界観を持った作品だと思います。日本ではまだリアルタイムシミュレーションは受け入れられていませんが、いい意味で簡素化されていて遊びやすくなっていますので、ぜひこのゲームでこのジャンルの楽しさを知ってもらえればと思いますね。

先進的機械国家
ルプラストリエ

大陸の中央に位置し、交通上の要所を押さえ商業的発展を遂げている国家。古来より商業中心の政策をとってきたが、敏腕宰相シープの登場で機械化を進め、経済支援を武器に周辺諸国への影響力を強めるなど、精力的に拡大政策をとるようになった。軍事面も充実し、機械化された精鋭部隊は他国にとって脅威となり始めている。



ザーン・カリオステア
⬅顕官、カリオステアの嫡子。北方作戦軍を指揮する高級将校で、グランに侵攻する人物。



エリス・アーリントン
➡カリオステア家の執事家、アーリントン家の才能あふれる次女。機械化弓兵を指揮する。



マリリアン
⬅ルプラストリエの人気オペラ歌手だが、みずからの声を魔術とする魔導師でもある。



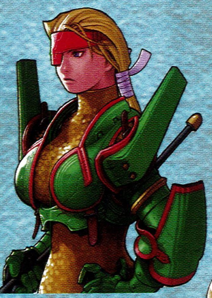
ゲエル・ロードキルヒ
➡陸軍騎兵部隊を統率する、ロードキルヒ家の嫡子。名誉欲に駆られた野心家。

謀略の国
マスカー

ナルアヴァルに隣接する国家で、謀略と智謀によって歴史を動かしてきた謀士民族。始源帝国時代から謀事を得意とする民族で、これまで2度、世界統一帝国を謀略によって崩壊させた実績がある。ナルアヴァルを仮想敵として軍備を整えている。



レンツ・マスカー
⬆戦いの中で狂犬のように荒れ狂う虚言王の嫡子で、生まれながらの戦士。



プリシラ・カルーン
⬆レンツの脇を固める女将軍。もとは女盗賊で、マスカー軍と戦っていた。

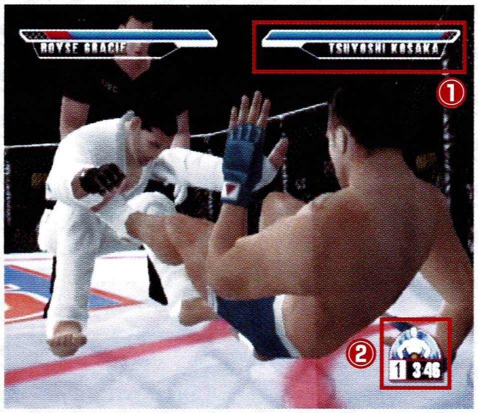


虚言王
⬇マスカー王。ほとんど人前に姿を見せず、前線でも錠に身を包んでいる。



オクタゴンでくり広げられるバーリ・トゥードの興奮を余すことなく再現した格闘アクション!!

海外はもとより、近年は日本でも開催されるようになり、徐々にその知名度が高まってきた総合格闘技大会、『ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP』(以下『UFC』)。ルールから制約を極限まで排除した、"バーリ・トゥード(ポルトガル語で"なんでもあり"の意)"と呼ばれる競技の頂点を目指すこの大会を、リアルに格闘アクション化したのが本作だ!



←①のゲージは青色がスタミナ、赤色がライフ。ライフが残っていても、スタミナがなくなれば負けとなる。ただしスタミナは、攻撃を出さなければライフの値ぶんは回復する。②は各ラウンドの残り時間を示す。

UFC RULES

金網に囲まれた８角形のリング、"オクタゴン"が舞台。かみつき、金的、目潰しなどの攻撃以外ならどんな打撃や関節技も許されている。ノックアウトかタップアウトを奪えば勝利となるが、５分３ラウンドで決しない場合には判定となる。

発売直前! ゲームの魅力を再確認!!

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™

アルティメット ファイティング チャンピオンシップ

発売日	1月25日発売予定	通信機能	未対応
ジャンル	アクション	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	4ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	クレイブ・エンターテイメント		

100パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

発売まであとわずかとなった今回は、各モードの概要から基本的なシステムまで、ゲーム内容を総まとめ!!

『UFC』選手名鑑

実際のUFC大会で活躍している実在の選手が全22名登場。そのうえモデリングも、リングアナのブルース・バッファーや名物レフェリーのジョン・マッカーシーも含めて、非の打ちどころがないほどリアルで美しい。



←各選手はその構えからクセまで、こと細かに再現されている。



ティム・レイシック
BOXING/WRESTLING
全米アマレスチャンピオン2回、アマチュアボクシング9勝1敗の経歴に裏打ちされた、バランスよい技術を持つ選手。

ゲーリー・グッドリッジ
FREESTYLE
腕相撲世界一の豪腕をくり出すパンチ主体の攻撃スタイル。外国人としてPRIDE最多出場を誇る"PRIDEの番人"だ。

マーク・コールマン
FREESTYLE WRESTLING
初代UFCヘビー級王者。第10、11回UFCトーナメント優勝。ハンマーパンチとタックルの正確さ、スピードは天下一品。

ジェレミー・ホーン
FREESTYLE JIU-JITSU
オールラウンドに闘えるよう、キックボクシングと柔術を取り入れたテクニック重視のスタイル。テレビゲームが趣味。

ゲームモードは全部で6種類

ひとりで楽しむにはもってこいの"UFC MODE"や"EDIT FIGHTER"、多人数で最強を競い合える"TOURNAMENT"など、本作には全6モードが収録されている。そのほかにも"OPTION"メニューでは、ゲーム難易度やラウンド数、ボタン設定のほか、飛び散る血の量も10段階に設定できる。この値を最大にすれば、バイオレンス度はさらに増大!!

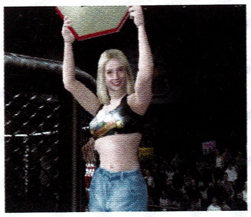
ユーエフシーモード

UFC選手8名が参加するトーナメントを勝ち抜いて頂点を目指すひとりプレイ専用モード。優勝すればシルバーベルトが授与され"CHAMPION ROAD"への参加が可能になる。まずはこのモードの制覇を目標にしよう。



➡まずは操作する選手を選択。対戦相手はランダムで決定される。都合全3試合に勝てばベルト奪取だ!!







⬆➡各ラウンドの合間。まずはラウンドガールが登場し艶っぽい肢体を見せてくれたのち、ハイライトが流されるぞ。勝利後には特有のパフォーマンスもある。

チャンピオンロード

シルバーベルトを手にした選手のみが参加できる。12名の挑戦者に勝ち抜いたあかつきには、新たにゴールドベルトを取得する。ただしこのモードでは、つぎの試合になっても体力が完全に回復しない。過酷な闘いとなるぞ。



➡全12戦は長い。最終戦では、最強の男が待っている。

トーナメント

"UFC MODE"と同じくトーナメント戦を楽しめるモードだが、CPUや人間を含め最大で8名が参加できる。"EDIT FIGHTER"で創ったオリジナル選手を友だちどうしで持ち寄り大会を開催すれば、盛り上がること必至!!

バーサス

自由に対戦相手を選んで試合が行える。友だちと対人戦を楽しむ場合や、CPU相手にとことん闘いたい場合はこのモードが便利。CPU選手どうしを闘わせ観戦することも可能だ。

トレーニング

有利・不利問わず、試合中に起こりうるあらゆる状態を想定して練習ができる。基本的に練習相手は動かないが、つねにガードさせておくこともできる。画面下に入力したコマンドが表示されるので、技を覚えるのにも最適。



⬆画面左上には、与えたスタミナとライフのダメージ値を表示。技のコマンドも別画面で確認できる。

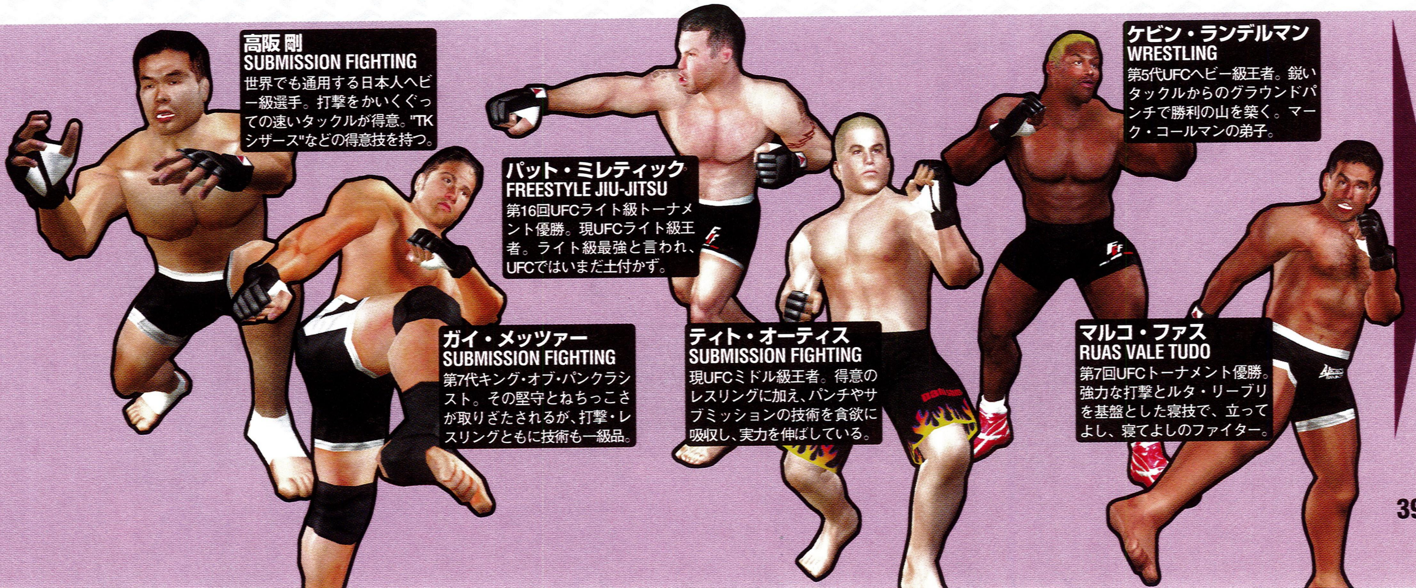
エディットファイター

いくつかの格闘スタイルや容姿を組み合わせてオリジナルUFC戦士を作成し、スパーリングをこなして育成していく。残念ながらゲーム中に登場しないあんな選手やこんな選手を、みずからが創りだすこともできるのだ。



⬅スパーリング相手は全部で30名。強い相手に勝つほど多くのポイントがゲットできる。

➡ゲットしたポイントを各能力値に振り分ける。新技を覚える際にもポイントは必要だ。



高阪 剛
SUBMISSION FIGHTING
世界でも通用する日本人ヘビー級選手。打撃をかいくぐっての速いタックルが得意。"TKシザース"などの得意技を持つ。

パット・ミレティック
FREESTYLE JIU-JITSU
第16回UFCライト級トーナメント優勝。現UFCライト級王者。ライト級最強と言われ、UFCではいまだ土付かず。

ケビン・ランデルマン
WRESTLING
第5代UFCヘビー級王者。鋭いタックルからのグラウンドパンチで勝利の山を築く。マーク・コールマンの弟子。

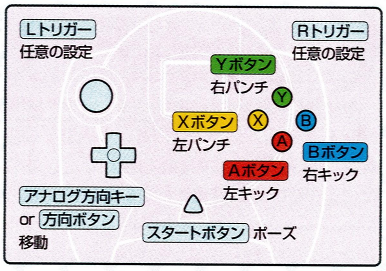
ガイ・メッツァー
SUBMISSION FIGHTING
第7代キング・オブ・パンクラシスト。その堅守とねちっこさが取りざたされるが、打撃・レスリングともに技術も一級品。

ティト・オーティス
SUBMISSION FIGHTING
現UFCミドル級王者。得意のレスリングに加え、パンチやサブミッションの技術を貪欲に吸収し、実力を伸ばしている。

マルコ・ファス
RUAS VALE TUDO
第7回UFCトーナメント優勝。強力な打撃とルタ・リーブリを基盤とした寝技で、立ってよし、寝てよしのファイター。

とにかく簡単操作で一触即発の熱い攻防を表現
どんな技でも複雑なコマンドは必要ナシ!!

技の読み合いや迫力など、極限までUFCの"なんでもあり"を再現した本作。その魅力が人を選ばず楽しめるようにと、操作方法はかなり簡略化されている。たとえば以下で紹介する、ゲーム中の基本となるグラウンド状態から仕掛けるべき関節技も、たいていはボタンふたつ同時押しで可能。もちろんそれを返すのも同様の簡単操作でオーケーなのだ。



スタンディング

試合開始直後の基本状態。前後左右、小刻みなステップで相手をうかがいつつ、パンチとキックで一気に攻めるか、タックルでテイクダウンを狙うか。判断力が重要。



←何でもできる状態。相手の行動の裏を突け！

打撃技

A or B or X or Y

左右のパンチと左右のキックによる攻撃。選手によってはボタンの組み合わせ次第で、最高4発までのコンビネーションも出せる。

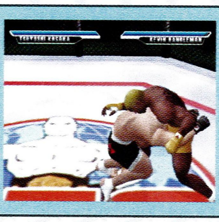


←選手ごとにリーチの長さが違う。間合いが重要。

タックル

A＋X or B＋Y

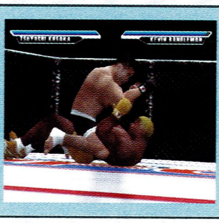
自分に有利なグラウンド状態に持ち込める方法。成功するとマウント、ガード、バックマウントのいずれかのポジションへ移行する。



←なかにはダブルタックルできる選手もいる。

マウントポジション

タックルが成功すれば、もっとも多く見かけるであろう状態。上に乗ったほうが打撃技、関節技のどちらに移行するにしても圧倒的に有利な状況となる。攻めまくれ！



←自由を奪うべく、まずは狙いたいポジション。

ガードポジション

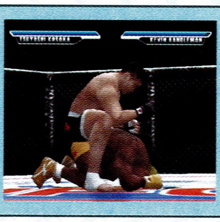
上にいるほうが有利。しかし下になっても、下半身の自由が利くぶん、マウントポジションよりは自由が利き、比較的すぐにエスケープして立ち上がることもできる。



←下になっても、まだ関節技で逆転が狙える。

バックマウントポジション

マウントポジション以上に上に乗ったほうが有利な状態。下になってしまった場合はガードをするくらいしか対応できないので、とにかく体制を変えることに専念だ。



←よほどのスキがない限り、下の選手は絶望だ。

これで勝ち①
K.O.（ノックアウト）

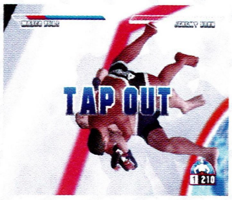
対戦相手のスタミナ（青いゲージ）をゼロにし、スタンディングやグラウンド状態から、最後にパンチやキックを当てれば、問答無用で相手は気絶し、ノックアウトに。



←打撃系の選手なら、積極的に狙っていこう。

これで勝ち②
TAP OUT（タップアウト）

グラウンド状態から関節技、もしくは絞め技を1回でも決めることができれば、いくら対戦相手のスタミナが余っていようと、タップアウト（ギブアップ）となる。



←なかなか決まらないが、決まればいちばん爽快！



バス・ルッテン
SUBMISSION FIGHTING
第4代UFCヘビー級王者であり、第3代キング・オブ・パンクラシスト。元キックボクサーだけあって立ち技が強力。

アンドレ・ロバーツ
BOXING/WRESTLING
エクストリーム・チャレンジ・トーナメントで名を挙げUFCに参戦。巨体がいちばんの特徴のネイティブ・アメリカン。

モーリス・スミス
KICKBOXING/GRAPPLING
第2代UFCヘビー級王者。かつては8年間無敗を誇った、世界的なキックボクサー。試合の組み立てがうまく、クレバー。

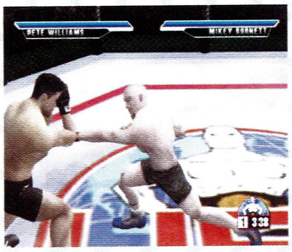
ペドロ・ヒーゾ
RUAS VALE TUDO
マルコ・ファスの愛弟子。K-1出場経験もあるように、立ち技は得意。ファス仕込みのルタ・リーブリで寝技もうまい。

フランク・シャムロック
SUBMISSION FIGHTING
初代UFCミドル級王者。ミドル級では敵なしともいわれる。兄であるケン・シャムロックとともにパンクラスでも活躍。

ロン・ウォーターマン
WRESTLING
レスリング出身ながら、その体格を活かした重たいパンチを振り回し、関節技にも強い。高校の美術教師が本職。

一発逆転への道はまず防御から

相手のアグレッシブな攻撃でどうしても劣勢に追いやられる場合もでてくる。そんな場面で一転して攻撃に持ち込むためには、状況に合った防御をこなすことも重要なのだ。



ガード 相手に対して レバー逆

⬆守備体形の基本。打撃技ならばパンチ・キックを問わず防御できる。

避け A＋Y or B＋X



➡しゃがみながら前後に移動。相手の懐に潜り込みたい場合に有効だ。

パンチキャッチ X＋Y



⬅相手のパンチを掴み、反撃へと移行できる。

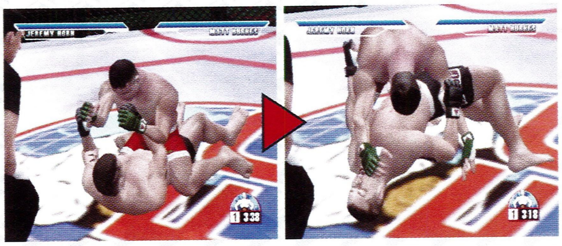
キックキャッチ A＋B



➡相手キックを掴む。大概はマウントも取れる。

ストラグルエスケープ レバガチャ

⬇相手にマウントを取られ、関節技をかけられる瞬間、方向ボタンをガチャガチャしよう。回避できる。



タックルカット A＋X or B＋Y or レバガチャ

➡相手に仕掛けられたタックルをこれでいなすことが可能。



華麗なる技と技の応酬で魅せる

これまでに述べた簡単操作で、いったいどんな熱い攻防がくり広げられるのか。ここでマウントポジションを取られた劣勢の状態から、逆に攻勢に転じて勝利するまでの簡単な流れを紹介しよう。ただしこれはあくまでも一例。慣れた者どうしの闘いになれば、マウントポジションを取ったり取られたりのくり返しはザラ。さらに残り数秒、あと一撃で負けるという不利な状況から、1回の関節技で逆転するというドラマティックな勝利もおこりうる。こういった逆転劇がゲーム中に誰でも何度でも見られるはずだ。これぞUFC!!





ピート・ウィリアムス
SUBMISSION FIGHTING
ケン・シャムロックの弟子であり、初期のUFCで活躍する。マーク・コールマンをハイキック1発で沈めた経歴も持つ。

ミッキー・バーネット
SUBMISSION FIGHTING
地元でライオンズ・デン・タルサを主宰。パット・ミレティッチに敗れ、惜しくも初代UFCライト級王者を逃している。

エヴァン・タナー
FREESTYLE
USWFヘビー級王者。グラウンドでのポジショニングとサブミッションへの評価が高く、足関節への攻撃も得意とする。

マット・ヒューズ
WRESTLING
高校から始めたレスリングで、高校・大学通算で7度の優勝を飾るほどの実力者。日本では修斗やリングスにも参戦した。

ユージン・ジャクソン
FREESTYLE
強力なパンチが持ち味。自分の持ち味を活かし、いかにグラウンドに付き合わず立ち技で相手を倒すかにこだわる。

チャック・リデル
KICKBOXING
12歳から始めたキックボクシングで鍛えられたキック力がウリ。総合格闘技の大会にも多く出場し、K.O.の山を築く。

プレイヤーの潜在的恐怖心を直撃する、



クリアー者ゼロ!!



連日5万人の死者!?

世界最大のお化け屋敷を舞台に、生き残りを賭けたサバイバルがはじまる

昨年に第一報をお届けして以来続報のなかった『イルブリード』だが、今回待望の新着画面を公開できることになった。このゲームは、爽快感抜群の3Dアクションで国内外の高い評価を得た、『ブルースティンガー』を手がけたクライマックス・グラフィックスの最新作。となれば、いやがおうにも期待はふくらむというものだ。さらにこのゲームの舞台はなんと"本当に死人が出るお化け屋敷"だという過激な設定も、これまでにないおもしろさを体験させてくれそうな予感に満ちている。まずは画面をじっくり堪能してくれ！

⬇前作『ブルースティンガー』のような派手さとは違う、閉鎖空間の心理的恐怖を活かしたゲームシステム。





⬅画面の質感や操作系は、『ブルースティンガー』の上をいくものになりそうだ。



➡舞台がお化け屋敷というだけあって、プレイヤーをドキッとさせるシーンが目白押し。しかしこのゲームではただ驚かされるだけではなく、キャラが本当に死んでしまうこともあるのだ。



史上最大、最悪のホラーテーマパーク!!

ILLBLEED
イルブリード

あの『ブルースティンガー』を世に送り出したクリエーター集団が、新世紀にまたひとつ新たな歴史を創り出す！ プレイヤーの心理を巧みに突いた新感覚のアクションアドベンチャーが登場！

発売日	3月29日発売予定	通信機能	非対応
ジャンル	アクション	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	セガ		
開発元	クライマックス・グラフィックス		

76パーセント 1月19日現在 開発状況

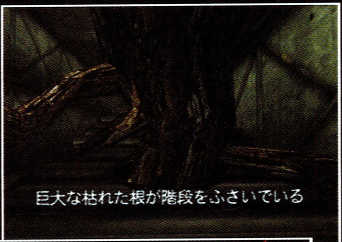
http://www.cgstudio.co.jp

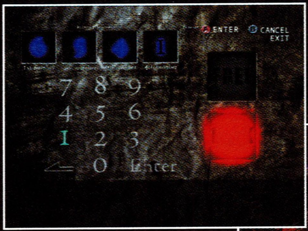
新感覚ホラー・アクションゲーム!!

リアルタイムで進行する、アクションアドベンチャーパート

このゲームでプレイヤーは、"ILLBLEED"という巨大なアミューズメントパークに挑戦することになる。ここは実際に恐怖を体験できるホラーアトラクションがウリという設定。プレイヤーはその中を探索しながら、仕掛けられたトラップを突破していくことになる。このリアルタイムで体験できるドキドキ感が、たまらなく心地よいのだ。

➡怪しいポイントがあっても、なんでもかんでも手当たり次第に調べればいいわけではない。





⬅適当に調べていると、トラップが発動してダメージを受けてしまうこともある。



➡突如巨大なゴキブリが出現し、行く手をふさぐ。



⬆要所を調べるにも準備が必要。すべてのトラップをチェックできるわけではないのだ。



4感センサー

視覚、聴覚、嗅覚、6感のセンサー。危険が迫るといずれかのセンサーに波形が表示され、その種類によって危険を予想できる。

アドレナリンメーター

危険箇所をチェックするホラーメーターを使うために必要な、アドレナリンの残量を表示する。これがなくなると調査が不可能に。

心拍数メーター

トラップの回避に失敗すると心拍数が上がり、プレイ中の行動に影響を及ぼすようになる。さらに極度のショック状態になると、最悪の場合ショック死する危険性も……。

ゲーム中はつねにこのメーターに注目

ホラーモニター活用して危険を事前にチェック！

アトラクション内の怪しいポイントを探るには、"ホラーモニター"というアイテムを使う。これで気になる部分をチェックすると、なにかトラップがある場合には、その危険な場所を表示して知らせてくれるのだ。

ホラーモニター

➡どうやら最初から持っているわけではなく、捜し出す必要があるようだが？





⬆ホラーモニターの使用時は、このような画面に切り替わる。中央の物体がチェック対象になる。

仕掛けのチェックを怠ると

➡何かありそうだと思っても、アドレナリンをケチってホラーモニターを使わずにいると……。



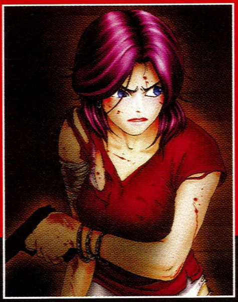


⬅このように受けなくてもいいダメージをもらうこともある。注意して行動したい。

死のアトラクションに挑む無謀な4人

プレイヤーの分身となるのはこの4人。全員根っからのホラーマニアという変わり種だ。プレイヤーが最初に操作できるのはエリコのみ。

エリコ・クリスティ



幼少時から親にホラー映画ばかりを見せられて育った筋金入りのマニア。高校のホラー研究会の部長をしている。

ケヴィン・カーツマン



クリストファー・リー（有名なドラキュラ俳優）を尊敬している、クラシックホラーマニア。そのせいか異様にクール。

ミシェル・ウォーターズ



生まれつき非常に霊感が強いが、べつに電波系の人ではない。悪霊などの登場する映画が好き。

ランディ・フェアバンクス



スプラッター系のホラームービーを愛好する、ライト系のマニア。体力には自信があるらしい。

彼ら以外にもまだ仲間がいるかも……？

コワいじゃすまないホラーアトラクション
生き残るために4感を駆使すべし

この"ILLBLEED"は、ただ客を怖がらせて楽しませるだけの、安全かつ健全なテーマパークではない。アトラクションによっては実際に客を死なせることも認められている（黙認かも？）、恐怖の館なのだ。一度入ったら最後、無事に生きて出られるかどうかは、プレイヤーの的確な行動にかかっているのだ。

ちなみに、このテーマパークからリタイヤなしで無事に脱出できた入場者は、いまのところゼロ。死者は1日5万人に上るという噂も……。





⬅⬆突如目の前で真っふたつにされる木こりのオヤジ。ヤバい場所には近づきたくないが……。

怪しい場所はかならずチェック、探索の基本！

アトラクション内にはさまざまな場所にトラップが仕掛けられている。また、ときには直接襲いかかってくるエネミーも待ち受けていることがある。これらをうまく回避して進むためには、つねに4感センサーをチェックしながら、ここぞと思った場所でホラーモニターを使おう。これが安全に進むコツだ。ショックを受けるとアドレナリンが減って、ホラーモニターが使えなくなるので注意だ。



⬅奇妙な人形を調べるべきか？ホラーモニターの使いどころか？

プレイステージは多種多様

アトラクションは、現在のところ以下の3つの存在が判明している。ほかに映画館を模した施設もあるらしい。現状では全6ステージらしいが……。



⬆実はここはイルブリードの舞台裏なのだ。



➡その名もキラーデパート。物騒な名前だ。



⬆ここではプレイヤーのケガを治してもらえる。

挑戦者たちを待ち受ける恐怖のトラップの数々

アトラクション内のトラップは、プレイするごとに毎回ランダムで配置が変わるため、どこで何が起こるかまったく予想がつかない。ここではほんの一部のトラップを紹介しよう。いったいいくつのトラップがあるのか？



➡一見なんでもないような物体にトラップが仕掛けられているかもしれない。



➡トラップにかかり、火に包まれるプレイヤー。このさきいくつのトラップが？

Trap 01 壁に顔が！

壁の中から徐々ににじみ出てくる巨大な顔。気になるものに、つい見入ってしまう人間の心理が……。



⬆巨大な顔に体当たり（頭突き？）を食らって大ダメージ。

Trap 03 いきなり死体が！

死体だと思って油断していたら、いきなり攻撃を受けてしまった。もっとよく調べていれば……。



⬆干からびて転がっている、死体の攻撃を受けてダメージ。

Trap 02 割れる電球

割れている電球に近づくと、なぜか突然破裂。飛んできた破片の直撃を喰らいダメージを受ける。



⬆派手な血しぶきのエフェクトが、より一層恐怖感をあおる。

Trap 04 仕掛けはどこに？

墓標らしき物に近づいたら、中からグロテスクなゾンビが出現。同時に手痛い一撃が炸裂した！



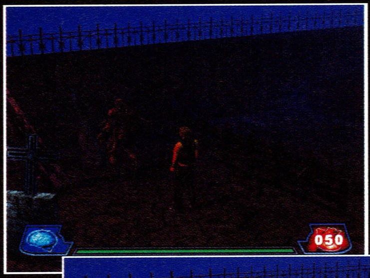
⬆いきなり墓の中から飛び出してきたゾンビにかみつかれる！

攻めるか退くか、緊張感満点の戦闘シーン

ゲーム中で特定のエネミー（ボス含む）と接触すると、そのまま戦闘状態に突入する。ボス以外のエネミーは事前にホラーモニターでチェックしておけば、背後から攻撃することもできるので、つねに敵の先手を取って有利に戦うことが可能になるぞ。



➡戦闘に勝つと、ボーナスとしてアドレナリンが追加される。





⬅⬇事前にチェックしておいたおかげで、敵の背後を取ることに成功。奇襲をかけろ！

ヘタれ状態に注意

危険を事前に察知できずに戦闘になると、一定時間操作不能の"ヘタレ状態"になる。こうなるとタコ殴りだ。



➡見てのとおり、腰を抜かした状態になっている。ボタン連打で回復せよ！

ピンチのときは迷わず脱出でも最後まで油断禁物！

戦闘中に逃げたい場合、ヘリポートの上でBボタンを連打。ハシゴが降りてきて脱出することができる。引き際の見極めは確実に。

⬇Bボタン連打でハシゴが下りてくる。無事にハシゴにつかまれれば脱出成功だ。途中で連打をやめると、ハシゴは止まってしまうぞ。

Bボタンを超連打!!







脱出成功

特別掲載？イルブリード従業員たちの素顔に迫る

"ILLBLEED"がいかに非情のアトラクションとは言っても、施設を運営しているのは同じ人間。ゲーム中ではここで働く彼らの日常をのぞき見ることもできるぞ。



⬅残虐非道なアトラクションも、動かしているのは同じ人間なのだ。

プロの技が施設を支える

メンテナンスやお客のもてなし（戦闘）など、彼らがいなければアトラクションは成立しない。舞台裏の主役である彼らの仕事ぶりを見よ！





⬅故障があれば修理に向かいます。わずかな異常も見逃しません。



⬅仕事にはトラブルが付き物です。迅速に対処しましょう。

ときにはハプニングも



➡エネミーの回収中。1体数千万円の機械も使い捨てです。



ラリー・カニンガム（32）
施設操業部5課の課長だ。施設の状況を判断して指示を出すのが仕事さ。性格はちょい短気かな。ところでキミ、おカネ持ってる？

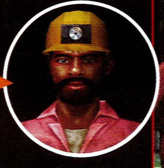


ジェフ・ゴールドリック（25）
施設操業部5課の新人です。まえからここに興味はあったけど実際に動かすのはまた格別。とくにトラップが決まった瞬間が最高！

今日も1日お疲れさん！



サダオ・ジャクソン（28）
エネミー1課所属です。担当は巨大バンブローの操縦。お客さんの相手は楽しいけど、おかげで肉が食えなくなっちゃって……。



ジェイソン・マクドエル（26）
元は体操選手でした。いまは"キラーマン"っていうエネミーの着ぐるみに入ってます。お客の相手も命がけだから気が抜けないね。





⬅⬆破壊されたエネミーの回収など、終業後も仕事は山積み。どうやら今夜も徹夜のようです。

お悩みポイントを一気に解決！
ファンタシースターオンライン



- 発売日　発売中
- ジャンル　RPG
- 価格　6800円
- ドリームポイント　360ポイント
- プレイ人数　1人（オンライン時は4人まで）
- ビジュアルメモリ　45ブロック使用
- 発売元　セガ
- 開発元　ソニックチーム
- 通信機能　対応（オンラインプレイなど）
- 対応周辺機器　アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
- 接続方法　インターネット接続
- 通信料金　30日間400円、90日間1000円（登録日から30日間は無料）

http://pso.dricas.ne.jp

GUIDE OF THIS GAME
ネットワークに接続することによって全世界の人々と冒険することができるRPG。現地語がわからなくても、ある程度会話ができるワードセレクト機能も搭載。

「何でそうなるのっ！」そんなあなたのお悩みに答えます

本格的ネットワークRPGとして全ドリームキャストユーザー注目のなか昨年末に発売された『ファンタシースターオンライン』（以下『PSO』）。いままでに例がないぐらい新しいものだけに、プレイするにあたって多くの疑問点も出てくる。そこでまずここでは、プレイするにあたって陥りやすいいくつかのポイントをピックアップし、その対処法を解説。基本事項ではあるが頭に入れておこう。

1 オンラインプレイでアイテムが消失!?
QUESTION　PHANTASY STAR ONLINE

オンラインプレイ時に正しい終了方法を行わないと、所持品が初期状態に戻ってしまう。これはチート（データ改ざん）対策のためなのだが、これを知らずにいるとたいへんなことになってしまう。たとえば、ネットワークにつないでふたを開けたり、直接電源を落として終わらせるとその処置がとられてしまう。これを避けるには"ゲーム終了"を選べばいいのだが、まれに回線やサーバーの状態でそれが選べないこともある。そうなった場合あせらずソフトリセット。それもダメなら最終手段として電話線を抜けばオーケーだ。

危ないときはソフトリセット！
A+B+X+Y+スタート



⬆サーバー選択時はなるべく人が少ないところを選ぶようにしよう。



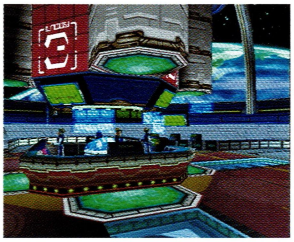
➡オンラインでは正しい終了方法を。でないとこのように……。

2 オンラインクエストでフリーズ!?
QUESTION　PHANTASY STAR ONLINE

「オンラインクエストを選ぶとフリーズする」という声を聞くことがある。たしかにオンラインクエストを選んだあとに画面が何十秒か止まるのだが、これはフリーズをしたわけではなくサーバーからクエストのデータをダウンロードしているだけ。なのでそのまま放っておけばきちんとクエストが始まる。間違ってもフリーズと勘違いして電源を落としたりしないように。また、オンラインクエスト終了後はロビーに戻されるが、このときロビーが満員だとそのまま待たされることがある。これはしばらく待てばいいだけだが、待てないようならソフトリセットという手もあるぞ。



⬆ここがフリーズと勘違いされるところ。単にダウンロードしているだけ。



⬆クエスト終了後にこの画面が出てロビーに戻される。ここも注意点。



⬅ダウンロードクエストの流れ。真ん中の画面で数十秒待てばきちんとつぎに進む。

おもしろさはここにあり！ PSOプレイ日記

12月21日

ついにやってきた『PSO』発売日！　とはいえ当日は、大阪に出張してとんぼ返りするというタイトなスケジュール。夜までアクセスできなかったが、ユーザーが集中したためか、どうやらサーバーにアクセスできない状態に続いていたようだ。しかしながら夜にはそれも解消され、溜まっている仕事を無視してオンラインプレイ！　higetaといっしょにビジュアルロビーでみんなの様子を拝見することにする。さすがにみんな、初めてオンラインへの接続が可能になったとあって興奮した状態で会話を行っていたのが印象的。オンラインプレイの先輩にあたる身なので、みんなにギルドカードの交換や、シンボルチャットでのあいさつなど、ひとまずは大事なことを伝道師のように積極的にアピール。さすがに作りこんだ人はいなかったが、作らせようと思わせることに成功。これにより、少しでもみんなのコミュニケーションの輪が広がればと願ってみたり。

しばらくして、知り合いであるDODORIAさん、OFFさん、tax.SGさんと遭遇。5人でしばらく談笑をする。みんな同じぐらいの時間から接続したということで、半ば手探り状態。しかしながら、OFFさんのレベルがすでに18という信じられない数

3 クリアーしてもつぎのダンジョンが出てこない
QUESTION PHANTASY STAR ONLINE

「クリアーしたのにつぎのダンジョンが出てこない」という声もよく聞く。オンラインではふつうにボスを倒すだけでつぎのダンジョンが出てくるので何の問題もないが、オフラインの場合はそれだけではダメ。とはいっても難しいことをするのではなく、単に総督の部屋に行って総督と話をするだけでいい。ただし、坑道では、ボスを倒してもその先は扉が封印されていて進めない。この扉を開けるには、とあることを行わないといけないが、いままでに出てきたリコのメッセージを見ていれば、おのずと答えは出てくるはずだ。



⬆ダンジョンクリアー後にすぐ転送装置に行ってもつぎは出てこない。





➡が、きちんと総督の話を聞けばちゃんと出てくる。



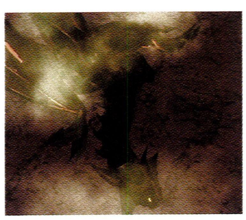
⬆坑道エリアの封印された扉。いままでのダンジョンを振り返れば……。

4 オフラインクエストが増えない
QUESTION PHANTASY STAR ONLINE

いくつもの種類が用意されているオフラインクエスト。ただし、すべてのものは初めから選べるわけではなく、プレイヤーの進行具合でそれが増えるようになっている。その条件がふたつで、ひとつがそこまでに選べるクエストをクリアーすること。そしてもうひとつがダンジョンをクリアーすること。たとえば初期状態では、初めからある3つのクエストと、森エリアをクリアーすればつぎのクエストがいくつか出てくるのだ。



⬆初めはたったの3つだが、数十もの種類が用意されている。


⬅ダンジョンをクリアーしていけばおのずと増える。

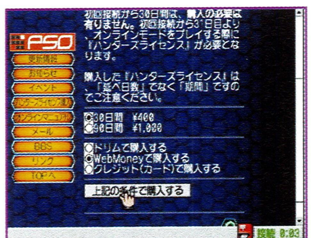
5 ハンターズライセンス料って何!?
QUESTION PHANTASY STAR ONLINE

そろそろみんなが直面するが、ハンターライセンスの問題。「昨日までちゃんとつながったのに、なぜか今日つながらない!」という人が、ちらほらと出てくるはず。PSOでオンラインプレイを行うには、サーバー使用料としてハンターズライセンスというものを払わなければいけない。購入直後は"登録から1ヵ月は無料"ということもあって、その存在自体知らない人もいるかもしれないが、きちんとそれを支払わないと本来はオンラインプレイは遊べないのである。料金設定は30日間400円と90日間1000円の2種類があり(通算日数ではなく期間)、支払い方法はWebMoney、ドリム、クレジットカードで行うことができる。手続きはタイトル画面にある"WEBSITE"を選んだあとに出てくる『PSO』の公式ページで、以下の手順で行うことができる。ちなみにPCからも行えるぞ。

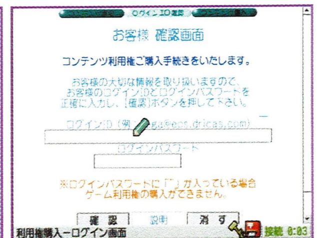
30日間　400円
90日間　1000円
登録から30日間は無料



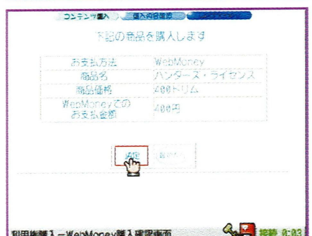
⬆WEBSITEのいちばん上を選べば行ける(http://pso.dricas.ne.jp)。



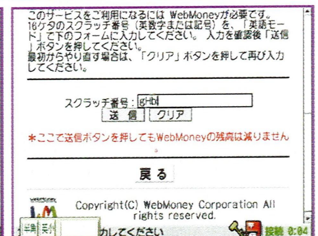
①公式ホームページにアクセスできたら、まずは左にあるメニューから"ハンターライセンス購入"という項目を選び、日数と支払い方法を選択する。



②つぎにログインIDとパスワードを入力。わからなければLトリガー→オプション→ネットワーク情報→情報設定→セガ→いいえ→すすむで確認。



③認証がすめば、日数と支払い方法の確認画面に。画面に表示されているものでよければ"決定"でつぎに。間違いなら"最初から"を選択してやり直す。



④WebMoneyならスクラッチ番号の記入を、ドリムなら支払い確認を、クレジットカードなら番号の記入を行う。このあと確認作業がすめば終了。

攻略の達人@DC

字。何でも、配達の人が間違って早めに持ってきたとのことで、ラッキーにもひと足早くプレイできたとのこと。

その後オンラインクエストをプレイするも、みんなとの会話をこの日は楽しんだ。

12月23日

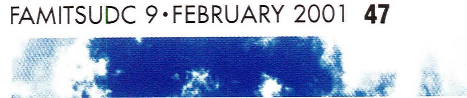
サーバーの数が増えだすも、接続者数も増加の一途をたどり、この日は天皇誕生日の祝日、土曜日ということも加えてどこのサーバーも満員状態に。しかもこの日はクリスマスイベントとして、シティの音楽がクリスマスソングに、オブジェクトもツリーが飾られにぎやかに。

この日は、まだ発売からそれほど日数が経っていないということで、みんなにクリスマスプレゼントとしていままで集めたいろいろなアイテムを放出。みんな喜んでくれているようで、何とも幸せな気分になる。

その後、DODORIAさんとatokinさんとmukkunさんと洞窟エリアに挑戦。3人はレベルが低い中、自分だけレベルが20だったので、敵にはあまり攻撃をせずおとり役に徹したプレイ。とはいえ、そのレベルでもダメージを受けるので、なかなか難



⬆発売日。年の瀬ということで、満員状態になるぐらい多くの人が集まる。



6 オンラインでクリアーしたのに進行していない

QUESTION PHANTASY STAR ONLINE

「オンラインで一度ダンジョンをクリアーしたのに、オフラインでやったりチームを作り直したらクリアー後のダンジョンが出てこなかった」と嘆いている人もよく見かける。これは、"オンラインプレイではどんなにクリアーしようともストーリーは進行しない"という特性があるからだ（チームを作った人も含む）。要するにいくらオンラインでふたつ目のダンジョンをクリアーしても、オフラインでひとつもクリアーしていなければ、つぎにプレイしたときはひとつ目からとなるわけである。ただしオンラインではチームを作った人のストーリー進行状況により、最初から遊べるダンジョンが変わる。たとえば、最初から4つ目まで遊べる人がチームを作れば、たとえひとつもクリアーしていない人が入っても初めから4つ目が選べるようになっている。



➡たとえオンラインでクリアーしても……。



⬅やり直すともとに戻る。この特性を知っておこう。



⬆オンライン時はチームを作った人の進行状況により、進める場所が変わる。

7 不明アイテムの仕組みがわからない

QUESTION PHANTASY STAR ONLINE

不明アイテムとはおもに付加効力（エレメント）がある武器のことで、鑑定ではその付加効力の部分と"＋1"といった強度の、ふたつが変化するようになっている。ただし、付加効力の部分はその都度まったく違うものに変わるというわけではなく、同じ系統（たとえばマヒやTP吸収など）の成功率や威力がある一定の確率で変化するのだ。ちなみにその確率はセクションIDごとに違ってくる。



⬆たとえばショックと判明したアイテムを根気よく鑑定していると……。

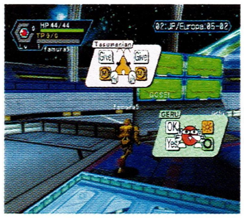


⬆その上位であるサンダーに変化。この確率がセクションIDごとに変わる。

8 シンボルチャットの出しかたがわからない

QUESTION PHANTASY STAR ONLINE

会話を盛り上げるものとして用意されているシンボルチャット。そして外国の人と言葉を交わすためにあるワードセレクト。それらを出すには、まずYボタンを押す。そうするとソフトキーボードが表示されるわけだが、そのときにXボタンを押すことでソフトキーボードからワードセレクトに切り替わり、もう1回押すとシンボルチャットの選択ができるようになる。これらはショートカットに登録することもでき、そうすることでワンボタンで表示させられる。複雑に思えるならぜひ登録を。



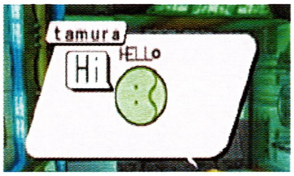
⬅会話が弾むこと請合いのシンボルチャット。



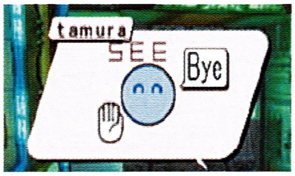




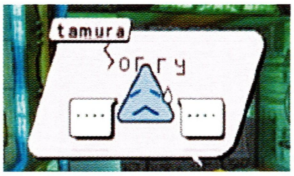
⬆それぞれ切り替えていきながら選択するので、やや出すまでに時間がかかる。頻繁に使うものはショートカットに登録して活用しよう。



⬆ハロ・ハロー。キャラ名と言葉をかける。万国共通のあいさつとして使用。



⬆下のものとの連動もの。さようならのあいさつとしてまずこれを出し。



⬆ちょっとした失敗や相手に謝るときのもの。これも全世界向けとして使用。



⬆続けて表示。手とBYEの文字の位置をずらすのがポイント。全世界向け。

しい。一撃でも与えると経験値は手に入るというシステムを考え、敵をおびき寄せつつできるだけ敵を弱らせるorみんなが攻撃したのを見てからとどめを刺すという戦法に。レベル差があるときは、やはりこういった配慮が必要。初めのうちは苦労する冒険ほど楽しいもので、らくらく進めてはおもしろみに欠けてしまう。初期の段階ではレベル差があるとバランスが崩れてしまうこともあるので、その点を踏まえ、なるべくみんなに苦労させる方向でプレイ。おせっかいにならないよう、控えめの行動を心がける。

そうやって、苦労しながらもボス戦に突入。ここではもちろんフルパワーで戦う。無事デ・ロル・レを倒し、坑道エリアに進出、ボルオプトも撃破する。

その後ビジュアルロビーにて談笑中、物陰からこちらを見つめ、「こそこそ」というような発言をしてこちらの様子をうかがうMikageさんという人物に遭遇。こちらの様子をうかがっているような、なかなか話し掛けられないような、たどたどしい雰囲気が伝わってくる。こういったことが味わえるのは、やはり単なる文字ベースのチャットで終わらない、ビジュアルロビーの作りがあってこそ。いままでにない出会いかたで、新しく友だちができる。

けっこう仲間内で固まると、まわりの人に神経が行き渡らないものだが、やはり初めてくる人や仲間を求めてくる人も多いはず。なので、できるだけみんなとコンタクトはとるようにする。「こんばんは」というあいさ

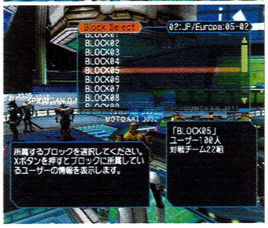
ワンランク上の冒険を楽しむための How to

続いては、ワンランク上の冒険を楽しむためのポイントをいくつか見ていこう。ここでのポイントは大きく分けてふたつで、ひとつがオンラインプレイでほかの人と楽しむためのマナーやコミュニケーションのとりかたで、もうひとつが冒険をする際に知っておくと便利なことだ。とくにオンラインプレイ時は実際の人間と接しているので、マナーやエチケットというものに気を配るようにしよう。

1 ビジュアルロビーの選びかたと交流方法

TIPS PHANTASY STAR ONLINE

何はともあれ、コミュニケーションの始まりはビジュアルロビーから。まずあいさつから始めるのが基本だが、この場に一度に入れる人数は12人。単に「こんにちは」とあいさつしたのでは誰に対してかわかりづらいので、たとえば話したい人の前に立ったり、あいさつのあとに名前をつけたりして発言するようにしよう。またロビー内の発言は、"対象者以外も見ている"という点にも気をつけ、ネタばれや失礼にあたるような発言には注意するように。

➡ロビーに入る際にXで人数を見て部屋の状況を知ろう。



⬅会話は誰に向かって話しているのかわかりやすい状況にして行おう。



⬆Rトリガーでキャラ名と言語設定、それとレベルを知ることができる。




⬆➡チーム名で選んだり、ほかの人が入りやすいチーム名にして冒険する人を見つけるのも手。

2 自分の役割を考える

TIPS PHANTASY STAR ONLINE

メンバーを集めて実際に冒険に出る段階で気をつけたいのが、自分の役割。3つある職業により、ハンターは突撃するタイプ、レンジャーは後方から援護するタイプ、フォースは回復や補助などのテクニックで仲間を支援するタイプと分かれてくる。もちろんそれがすべてではないが、パーティーを作ったときに自分がどのように戦うのがベストか、パーティーのフォーメーションを考える必要がある。アイテムの取得も同様で、ふつうに戦っていると必然的に前線で敵と戦うハンターがアイテムを取りやすく、逆にフォースは取りづらい状況になる。何事もほかの人といっしょにプレイしているということを忘れず行動しよう。



➡ハンターは敵をひきつけて戦うのがおもな役割。



⬅フォースはパーティーに欠かせない重要な存在。



⬆いいアイテムが欲しいのは当たり前だが、やたらめったら取らないように。

3 ショートカットを活用する

TIPS PHANTASY STAR ONLINE

冒険中の会話で活用したいのが、ショートカット。敵と戦っている最中は操作に忙しく、当然会話はうまいようにすることができない。しかし戦闘中でも頻繁に交わす言葉というものが出てくる。そういったものをショートカットに登録し、戦闘中でもテンポよく会話ができるようにしよう。たとえばレスタをかけてもらったときの「ありがとう」、逆にレスタをかけるときの「レスタかけるから集まって」など。感謝の言葉ほど重要なものはないので、ぜひ登録を。




➡シンボルチャットやワードセレクトも登録できる。

攻略の達人＠DC

つを始まりに、パーソナル情報を絡めていけば会話はなんとか続くというもの。Mikageさんとは DODORIAさんといっしょに、自分たちの仕事や生活環境の話、果ては政治問題にまで発展してしまう（笑）。

「こんなにおもしろいのに、ネットゲームってやっぱ電話代がネックですよね」「アメリカ政府からの弾圧もあまり効果なかったですし」「光ファイバーのサービスとかいい方向に収まればいいんだけど」「いっそのことゴアさんが首相になればいいのに」「確かに、現状よりはよくなるでしょうね」……。

ゲームを遊んでいるのに、その場に合わないような会話。その場にいる大勢と話し合えるこの感覚、改めてビジュアルロビーのすごさを認識する。

12月24日

相も変わらず連日『PSO』。気がつけば、今日は俗にいうクリスマス。こんな日にもかかわらず、サーバーには大勢の人が集まる。いつものメンバーも当然のごとくみんなで談笑。よりによって大の大人が、7、8人も同時に同じ場にいる異様さも感じるが、何とも温かい気持ちにな



⬆お正月ももちろんプレイ。21世紀の幕開けにふさわしい音楽が流れる。

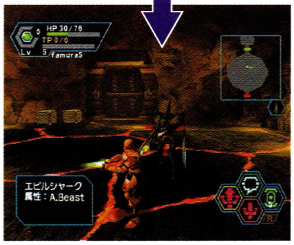
4 ヘビーアタックをうまく使う

TIPS PHANTASY STAR ONLINE

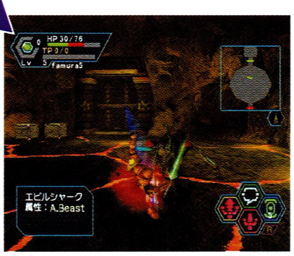
敵への攻撃方法は、アタックとヘビーアタック、そしてエクストラアタックの3つの種類があるが、敵との戦闘ではヘビーアタックの使いかたが重要になってくる。なぜならヘビーアタックにはノックバック効果があり、その攻撃を与えると敵を一瞬のけぞらせることができるのだ。出るまでの時間は若干かかるが、直接攻撃と間接攻撃どちらにおいても、アタック→ヘビーアタック（2段でとめる）→逃げるorアタック→ヘビーアタックのくり返しという攻撃方法が非常に有効。3段まで出すと攻撃後の硬直が長いので、あまり使わないほうがいいだろう。



➡たとえばアタック→ヘビーアタックのあとで。



⬆真後ろに逃げる。そして距離を離して再びアタック→ヘビーのくり返し。



⬆強引に3段までいくと、敵の攻撃を頻繁に食らってしまう。

5 どのキャラでも銃を持っておく

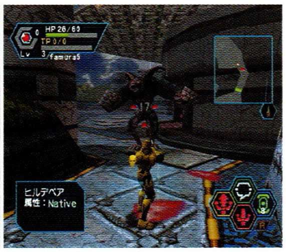
TIPS PHANTASY STAR ONLINE

武器で銃をメインに使うのはレンジャーだが、そのほかの職業でもひとつは銃を持ち歩くようにしよう。トラップを除去ができるだけでなく、手強い敵との戦闘でも遠距離からの攻撃でノーダメージで倒すこともできる。ハンドガン系統ならすべてのキャラクターが装備できるので、とくにオフラインのときは持ち歩くように。



⬆わずらわしいトラップは直接攻撃で除去できない。銃で壊すのがいちばん。





➡ヒルデベア、シノワビートにも銃での遠距離攻撃が有効。

6 スロットが多い防具を装備する

TIPS PHANTASY STAR ONLINE

防具の選択において重要になるのが、スロットがいくつあるかということ。スロットにはパラメーターを上昇させるユニットを差すことができ、それを多く装備させれば能力を飛躍的に高めることができる。たとえ性能の高い防具があったとしても、優先させるのはスロット数。それによりパラメーターを上げれば、よりよい武器を装備することができるからだ。ちなみにスロット数の最高は4。





⬆防具屋でもたまに売っている。そのぶん値段は高いが、その価値は十分にある。

7 ギルドカード、シンプルメールを活用する

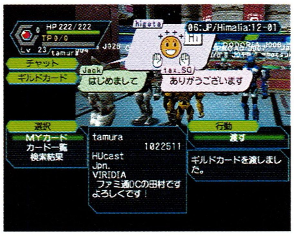
TIPS PHANTASY STAR ONLINE

コミュニケーションを十二分に楽しむものとして欠かせないのがギルドカードとシンプルメール。名刺といえるギルドカードは同じロビー内、同じチームにいる人に渡すことができ、それを持っていると検索とシンプルメールを送れるようになる。検索方法はじつに簡単で、その人のギルドカードを選んで検索を選ぶだけ。画面上部に虫眼鏡のようなものが出ればその人はネットワーク上にいるということで、その場所の検索結果を見れば表示される。逆にそれが出なければ、その人はネットワーク上にいないということ。また検索結果を見てその人のいるロビーに直接飛ぶこともできる。一方シンプルメールは、ギルドカードがある相手なら違うサーバーへも、ロビーから冒険中の人へも簡易メッセージを送れる優れもの。待合せやちょっとした話する際に、非常に役立つツールだ。





➡違うサーバーへも冒険中の相手にも届くシンプルメール。



⬆ギルドカードは100人分持つことができる。あいさつ代わりに交換を。

るのも事実。もしかし、大の大人だからこそ、こういった場が恋しいのかもという思いにふける。「変な集まりですね」というひとりの発言も「クリスマスパーティーということで」というひと言でみんな納得。確かに夜中の数時間、遠く離れた人たちがいっしょに過ごすこういった集まりもいいのかも、という思いにかられる。

やはり生活環境の違う人どうしが実際に集まるのは難しいが、自宅からネットワークを介して集まるのはわりと楽。そう考えると、そういう場を提供している『PSO』って、本当に人と人のコミュニケーションが楽しめるすごいソフトと思える。

よく言われることだが、ネットワークでのコミュニケーションは、実社会でコミュニケーションを超えるものがある。たとえば実社会でまったく知らない人どうしが会話を交わし仲良くなることはそうないだろうし、親しい仕事仲間や同級生との会話はじつは取り留めのない話が多かったりする。ところが、ネットワーク上では赤の他人どうしが会話をするのが当たり前で、そこから親しくなるのもざら、話す内容もふだん口にしないようなことだったりする。知り合いになったら妙な絆を感じたりするのも事実で、そういったところがネットワークのミソだったりする。年齢、性別、生活環境、住んでいる場所などに限られずに、多くの人と親しくなれる可能性があるわけである。

といった、堅苦しいことは置いといて、そのネットワークの楽しさを味わえ、ゲームとして

8 思い出の写真をBBSに残す
TIPS PHANTASY STAR ONLINE

思い出をBBSに画像で残せるようにと、公式ページにてビジュアルBBSというサービスが行われている。右にある手順を踏むだけで、誰でも下のような画像を残すことができる。ただし、急遽製品版に入れられた裏技のようなもの。ゆえに不具合が生じる可能性も若干ある。撮影する際は、なるべくビジュアルロビーかシティにて行うようにしよう。

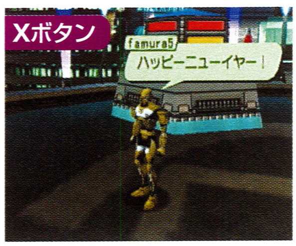
①プレイに関係ないコントローラーと、空のメモリーカードを用意する。
②そのコントローラを"ポートD"にセットする。
③そこの"拡張ソケット2"(下のほう)に、空のメモリーカードをセットする。
④コントローラー(Dポート)のAボタンもしくはXボタンを押しながら、スタートボタンを押す(どちらを押すかで、下のように構図が変わる)。
⑤画面が真っ暗になる(約15秒)。このとき画面左上にカウントダウンの数字が現れ、メモリーカードにセーブされる。
⑥カウントダウンの数字が0になり、画面がもとに戻るとセーブ完了。通常のゲームに戻る。
⑦公式HPのビジュアルBBSにアクセスして、"つくる"を選ぶ。
⑧ログインIDとパスワードを入力する。
⑨参照を押してセーブした画像を選択し、送信を押す。



↑BBSにアップして、多くのユーザーに見てもらうことができる。



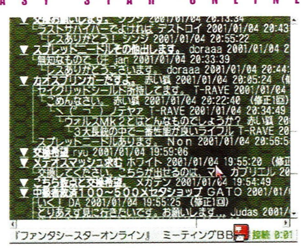
↑Aボタンの場合はモニターで見えている部分、つまり全体が写される。



↑逆にXボタンだとそのキャラクターを中心にしたアップの画像となる。

9 積極的に交流をとりBBSなどを利用する
TIPS PHANTASY STAR ONLINE

公式BBSにある、待合せやアイテム交換を行う"ミーティングBBS"。このサービスを利用するのも強くなるコツ。ここではどうしても欲しいものをゆずってもらったりお金と交換してもらうことができる。チームメイトを募集することができたり、攻略法やネタばれ発言のあるBBSもあるので、利用するようにしよう。



↑頻繁に交流が行われている。レアなものもどんどん取引されているぞ。

10 より高い難易度に挑む
TIPS PHANTASY STAR ONLINE

難易度には3つの種類があるが、より高い難易度のほうが拾得アイテムがいいので、基本的にはどんどん高難易度に挑むようにしよう。オフラインではNORMALをクリアーすればHARDが出現する。オンラインではクリアーする必要がなく、単にレベルが20以上であれば入ることができる。もちろんその上の難易度もあるぞ。



↑規定をクリアーしたらどんどん高い難易度に挑戦するようにしよう。

11 マグをうまく育てる
TIPS PHANTASY STAR ONLINE

特殊武具としてあるマグの育成も、キャラを強化するポイント。マグを育てるにはアイテムを与えればいいのだが、それによりパラメーターが伸びればそのぶん連動した自分の能力も上がるようになっている。また、シンクロ率やIQが上がれば特殊行動というものも取ってくれる。その種類は、攻撃力と防御力の上昇、一定時間無敵にしてくれる、HPを回復してくれる、蘇らせてくれるといったもので、非常にそれらはありがたいものとなる。初期段階から惜しみなくアイテムを与えていこう。



マグの状態により以下の変化は若干変わるが、モノメイトを与えると、POWが上昇する。



TP回復のモノフルイドを与えた場合は、精神力に影響を与えるMINDがおもに上昇する。



毒を回復してくれるアンティドートでは、命中率に影響を与えるDEXがおもに上がる。



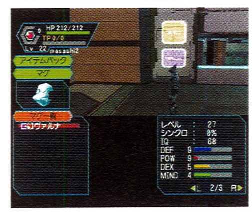
マヒを回復してくれるアンティパラライズではDEXが大きく伸び、MINDが若干伸びる。



死者を蘇生させるムーンアトマイザーでは、すべてのパラメーターが上昇。とてもいいといえさ。



マグ育成の最高のアイテムがこのスターアトマイザーで、すべての能力が大幅にアップする。


↑たとえば少し育てたこのようなマグでも、


↑パラメーターにこれだけの影響を与えてくれる。集中した育成を。

こんな高いレベルでまとめている『PSO』は、やっぱりすごいと思えるのでした。

12月31日

ついに、20世紀最後の日。『PSO』でカウントダウンしようとする人は大勢いて、やっぱり冒険を中断してロビーに集まる人が多数。どこにいってもにぎやかな状態となる。

そして迎えたカウントダウンの瞬間。「3、2、1」と表示の出た瞬間、突然回線が切れる。一瞬混乱を起こすが、冷静に原因を追求。そうだ、自分の使っているプロバイダーはISAO。しかも定額コース。というわけで、毎月料金を支払わないと月末で接続できなくなるのでした。何とも間抜けな年越しに。WebMoneyもなかったので、そのまま寝ることに。むう。

1月11日

『PSO』中毒に。ビジュアルロビーに顔を出さずにいられなくなる。とても冒険をする余裕はないが、気がつくとみんなと1時間ばかし談笑。んー、これは困った。手元には、年末年始で溜まった仕事が……。このソフト、ちょっとやばすぎる。


↑友だちを作って冒険を楽しむ、何でもないように思えて麻薬なみの中毒性が秘められている。

あんなことやこんなこと、お得な情報を直撃取材！

新たなゲームの形を示してくれた『PSO』の、制作秘話やお得情報を手に入れるため、最後に開発スタッフのインタビューを行った。

予想以上の接続率

――発売直後からすごい盛り上がりを見せていますね。

見吉　思った以上にみなさん遊んでくれているので、ものすごくありがたく思っています。サーバーも夜入れないぐらい混むこともありますので、正直もうちょっとゆっくり長く遊んでほしいとは思うんですけど（笑）、本当にうれしいのひと言です。

――ユーザーからきた声で印象的な声ってあったりしますか？

節政　このごろはまれるゲームがなかったんだけど、『PSO』をやって久々に徹夜してやっているというものがあって、それがすごくうれしかったですよ。ゲームとしては難易度は若干厳しめに作ったんですけど、そういったところをいろんな人と協力して遊んでくれているみたいで。

――ふだんやらない人も引き込んでいますよね。

見吉　そういうものを目指して作ったところがあるんですけど、ゲームを介在してコミュニケーションツールとしてみんな使っていると思うんです。そのあたりがうまくはまったんじゃないですか。

――コミュニケーションというとビジュアルロビーがいいですよね。

節政　ロビーは予想以上にうまくいきましたね。最初は「たった12人しかいないの？」ってみんなに文句言われたんですけど（笑）。

酒井　あそこはデザイナーとしては肝だったんですよ。やっぱり入りやすさの違いが出てくると思うので、ぜったい文字だけにはしないっていう思いがあって。

見吉　多分あそこをふつうのチャットだけにしていたら、いまの盛り上がりはなかったでしょうね。実際に人の存在を感じられる点が大きいと思いますよ。

――確かに気配を感じることができますからね。

見吉　言葉じゃなくてボディーランゲージみたいに感覚的に伝えられますよね。ぼーっと立ってるところに人がやってきて立ち止まると、「お！」とか思って身構えちゃいますからね（笑）。それが女性キャラだと女の子かなって意識しちゃいますしね（笑）。

――それとシンプルメールも大きい要素だと思うのですが。

見吉　友だちが冒険していて連絡が取れないというのがいちばんいやだったので、どうしても入れたかったんですよ。同じロビーにいなくてもひそひそ話みたいな感じで会話ができますし。コミュニケーションが広がっているひとつの要素かなって思っています。

――あれが冒険中にくると、なぜかこそこそするんですよ。授業中ばれないよう、友だちとひそひそ話をするような感覚があって（笑）。

見吉　冒険中にくると、いっしょにいる人に悪いからちょっと横に行ってやり取りしますよね。まったく外界との情報が遮断されてると、冒険を始めたら別世界と思えるじゃないですか。それが、いろんな人からちゃちゃが入るだけで、共有した世界にいるって思えますよね。どうしてもそれを実現したかったというがあるんですよ。

――そういった点からも、ゲームとしても、コミュニケーションツールとしても完成度の高い作品と思えるのですが。100時間以上遊んでいる人がざらにいますし。

酒井　ふつう100時間も遊んだらRPGって「もういいや」ってなりますよね。でも、それだけ遊んでもまだ遊び足りないっていうメールがきますからね。

節政　やっぱり同じところでも、やるたびにドラマが生まれるというところがおもしろいんだと思うんですよ。ダンジョン的にはそんなに多くはないですけど、同じところでもプレイする人が変わるとぜんぜん違いますから。

――意外とオフラインやらない人が多いのもびっくりしましたが。

見吉　オフラインとオンラインでは遊びの質が別ですからね。でも、もともとオフラインで鍛えてオンラインでデビューというふうに考えていて、オフライン8でオンライン2と思っていたんですけど、実際は逆ですからね。みんな電話代大丈夫かなってぐらい（笑）。

酒井　「リコって誰？」って人がいますからね（笑）。

見吉　たぶんシナリオを飛び越えて違うところで遊んじゃっているので、ギャップが生じちゃっているんだと思うんですけどね。

節政　逆に言うと、日本もネットワーク状況がよくなってきているのかなとも思えますよね。電話代だとかプロバイダー料金とか。

――ただ、そろそろハンターライセンス（サーバー接続料）を払わなければいけなくなりますね。

見吉　それが始まってみんなやってくれるのかという不安はありますけど、電話代から比べると微々たるものですからね。それに1月下旬から海外の人も入ってきますので、そこで盛り上がってくれるとも思います。やっぱり外国の人と遊ぶのって未知の感覚だと思うんですよ。海外の人と友だちになれるわけですから。いろんな問題も起こるでしょうけど、それ以上におもしろいことを提供できると思っています。

――サーバーの増設予定は？

節政　当初予定している人数から比べると多くの人が入ってきているので、この勢いだと海外の発売と同時にもっと増えるでしょうから、増やせればと思ってます。

隠された数々の謎

――セクションIDでの違いはどのようなものがあるのでしょう？

見吉　セクションIDに関してははあまり語らないようにしているんですよ。鑑定屋とかアイテムの出かたが変わるんですけど、具体的にどうなるかっていう情報はあまり出さないようにしています。やっぱりユーザーがコミュニケーションするためのネタとしてそういったものが必要だと思うんですね。いまBBSで盛り上がってきているので、それがうれしくて。

――ただ、優劣はないですよね。

見吉　どのIDでも、特定のアイテムが絶対に出ないということはないですよ。ですが、レアアイテムの出る確率が変わるので、そのあたりはユーザーさんのあいだで解析して、「ああだ、こうだ」って盛り上がってもらえれば。

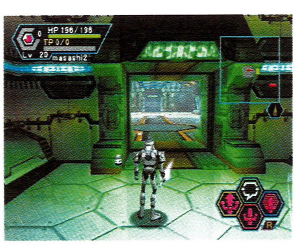
節政　いつものメンバーだけでなく、いろんなメンバーで遊んでほしいという思いもありますから。

酒井　ただ、いま間違った情報で差別されていたりするんですよ。メールで、「自分はREDRIAなんですけど、チームに乱入したらREDRIAなんかいらん、帰れって言われた」って。オンラインでゲ



➡冒険に出ることはもちろんだが、単純にロビーでみんなと会話したり歩き回るだけでも非常に楽しめる。

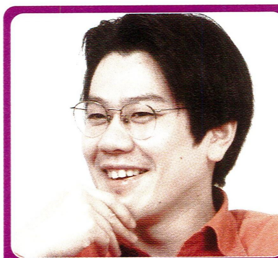
ームした場合、部屋を作ったチームリーダーのセクションIDで決まるので、あとから入る人は何の関係もないんですよ。
——僕はけっこう部屋を作ることが多いんですが、振り返ればレアアイテムってDBの剣とヴァリスタばかりなので、ダメなIDなのかって思ってたのですが。
見吉　いや、あれはどのIDでもよく出ます（笑）。
酒井　職業によりお奨めというものはあるかもしれないですけど、不公平はそんなにないですよ。
——それもあって、みんなにオフラインも進めてほしいんですが。
見吉　そうですね。それと、オフラインで1回ラスボスを倒してエンディングを見てほしいですね。
——難易度の違いによる差はどういったものなんでしょうか？
見吉　いちばんは出現アイテムですね。いままで見つけたことのないアイテムを捜しに行くというのがノーマル以降のゲーム目的になるでしょうから、そこがいちばん重要ですよね。エネミーが強くなりますから、それにより達成感も大きくなると思いますし。ストーリー的なところはノーマルで語ってしまっているのであまりないですが、若干ラスボスの演出が変わったり、エンディングが変わったりします。見られる人はがんばって見てほしいんですが、VERY HARDのラスボスをひとりで倒すのはかなりたいへんでよ。クリアーした人がいたら表彰してあげたいぐらい。レベル100でもかなり難しいでしょうね。
——ひとりでやった場合、フォースはきついですよね。
酒井　フォースだとレベルがほかの職業の1.5倍ぐらいないとつらいものがありますからね。
見吉　フォースはボス戦に弱いですよね。ボス戦以外は強い、全体魔法をがんがん使って。ひとりだとつらいですけど、パーティーにいると強い存在になる。回復や援助をしてくれますから。そうは言っても、テクニックも強いですよ。雷出して凍らせたらほかの人することないじゃないですか。
——ただ、ハンターやレンジャーはどんどん強い武器が出てきて強くなったって実感できるんですけど、その部分でもフォースはあまり感じられないような。
酒井　あるんですけど、あんまり手に入らないですよ。
——ちなみに、レアアイテムの出現って単純に確率の問題ですか？
見吉　出現条件が絡んでいるものもありますし、純粋に確率だけのものもありますし、クエストに絡んでいるものもありますし、いろんなものがあります。
——まだユーザーが見つけていないのも、あるんですよね。
見吉　あります。僕らも見つけたことがないアイテムもありますし。VERY HARDの遺跡でしか出現しないとかいうのもありますし。
節政　ただ、うちらはこんなの本当に出るのかよって感じで作っているんですけど、BBS見たらけっこう出ていますね。「おお、これ出たんだー」って。
——オンラインでは出るけどオフラインでは出ないとかいう、モードの差はありますか？
見吉　それはないです。
——アイテムだけでなく、マグにもレアものがあるんですよね。
節政　条件厳しいがありますよ。
——それは育てかたでレアになるわけですか？
見吉　育てかたもそうですけど、アイテムとして手に入れないと出てこないレアマグというものもあります。育てかたで考えればお金さえあれば育ってしまうので、その辺でまだみんな価値観を見出してないかもしれないですけど。お金を使うところがアイテムしかないので、できればマグを育てるほうに後半シフトしていってくれればいいと思うんですけどね。



⬆はたして、まだ見ぬレアアイテムとレアマグはどうしたら手に入るのか？

新クエストを続々配信

——ビジュアルBBSといったおもしろいサービスも始まりましたが、今後はどういった仕掛けを？
見吉　いろいろとやっていこうとは思っていますけど、おもにはクエスト系ですね。
——具体的な配信時期は？
見吉　1月下旬には出していこうと思っています。
——実際にどういった内容で遊べるのでしょうか？
見吉　ちょっとルールを変えて、たとえば時間制限をつけたりですとか、4人が協力しないとクリアーできないクエストや、ちょっとした謎解きみたいなものもできたりします。パズルっぽいものもアイデア次第ですので、今後そういったものが出していきたいです。
——オフラインクエストのダウンロードも行われますよね。
見吉　それもやります。ただ、ダウンロードクエストをやるまえに、ふつうのクエストをプレイしてほしいですけどね（笑）。
——それでストーリーの伏線的なものもあったりするんですか。
見吉　そういったものもあります。触れてないストーリーの補完的なものもあるでしょうし、もともとのオフラインクエストの有名キャラクターが出てきてひと悶着というものもできると思います。
——では最後に、海外でのリリースを間近に控えたことも踏まえ、ひと言ずついただければ。
見吉　海外の人といっしょに冒険するという体験を、ぜひしてもらいたいですね。1ヵ月間は日本のユーザーだけでしたけど、やっぱり新たなおもしろさが出てくると思いますから。僕自身海外のいろんな土地に友だちを作りたいと思っていますし、『PSO』の中でそういう全世界的なネットワークが広がっていくと、今後ともいろいろとおもしろいことができると思いますので、そういった形でぜひ盛り上がっていただきたいです。
節政　いままでもかなりたくさんの人がプレイしていると思うんですが、海外の人が入ってきたらいままで以上の盛り上がりになるでしょうから、ぜひとも一度海外の人とプレイしてもらいたいです。あと、日本の方はだいぶ先行していますので、日本の人だけでなく、海外の人にもいろいろと教えてくれるといいと思います。
酒井　ワードセレクトをうまく使って、海外の人と交流してほしいなあというのと、ある程度オンラインでがんばったら、オフラインのほうもぜひプレイしてください。ストーリーについて考えたり、この設定はどうなっているのかいう話でも、皆さんに盛り上がっていただけたらと思います。


ソニックチーム
シニアプランナー
見吉 隆夫
ディレクター兼メインプランナーとして、『PSO』制作において統括的な役割を担った最重要人物。


ソニックチーム
シニアプログラマー
節政 暁生
ゲームシステム、および通信まわりのシステム作り（サーバー管理も含む）を行う、メインプログラマー。


ソニックチーム
シニアデザイナー
酒井 智史
エネミーのデザインなどを行うメインデザイナー。ホームページの管理や運営なども現在行っている。

開発者をアドバイザーに迎え、『特大号』の不可思議に迫る!

サカつく特大号 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

発売日	発売中	通信機能	対応(データ対戦・選手交換・ホームページ)
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人(対戦時2人)		
ビジュアルメモリ	177ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	スマイルビット		

http://sakatoku.dricas.ne.jp

GUIDE OF THIS GAME
Jリーグに新規加入するサッカークラブの代表兼監督となって、世界最強を目指す育成&経営シミュレーション。育てたクラブどうしのデータ対戦も可能だ。



練習効果を知って、効率よく選手を鍛えよう

『サカつく』にいちばん詳しいのは、やっぱり『サカつく』を作った人。ということで今号は、スマイルビットの佐々木浩一氏と田中武氏をアドバイザーに迎えて攻略を展開。まずは、初めて『サカつく』に触れた人も、ある程度シリーズをやりこんでいる人も、なかなかその効果を把握しづらい練習。その特徴と効果を解説しよう。

制作部 ディレクタ 佐々木浩一



DIRECTOR

企画部 シニアプランナ 田中武



PLANNER

練習メニューの特徴を把握しよう

それぞれの練習メニューの効果は右ページの表のとおり。大まかにいえば、ポジション練習は全体的な能力の向上が見込め、個人練習や基礎体力は一点集中型、プレイスタイル別練習はその中間である。バランスよく育てたいときはポジション・プレイスタイル別練習を、ある能力の特徴づけを行ないたいときは個人練習を選択するとよい。獲得して間もないなら、まず基礎体力を充実させること。ちなみに、表の効果は5段階で分けているが、同じA、同じEでも効果に差があり、Eを5回やればAの効果が得られるとは限らない。ポジション練習は全体的に能力が上がるので便利だが、項目によってはごくわずかしか効果が望めない場合もある。ときには個人練習での特徴づけも必要だろう。

効果表を見てみると、精神系の能力は練習では上がりにくい、というのがわかる。統率力はミニゲーム(キャプテンのみ)、精神力は持久力・PK練習のみでしか上がらず、また判断力も、システム・戦術練習以外には一部のプレイスタイル別練習とPK練習ぐらいでしか上がらない。判断力はゲームメーカータイプのMFには必須の能力なので、必要だと感じた場合は意識してそれらの練習メニューを組み込むようにしよう。



⬆1ヵ月間の8ターンで、どういうメニューを組むか。そこが悩みどころ。



⬆選手には成長タイプがあり、能力の伸びやすい、伸びにくい時期がある。

練習は好不調の波に影響を及ぼす

選手には好不調の波があるが、練習によって、この波を早めたり、遅めたりすることができる。それがミニゲームと自主トレ。前者は調子の波を早めることができ、後者は波の進みを遅くすることができる。この特徴を利用して、重要な試合を控えたとき、調子が上がりそうな選手にはミニゲーム、調子のいい選手には自主トレをさせれば、全体的な好調が望めるのだ。



⬆ミニゲームは多くの能力と連携力が上がるからとても便利。調整にぜひ。

練習メニューの実践例を紹介

ひとつの例として、18歳で獲得した選手の練習方針を紹介。選手を獲得したはいいが、どうやって育てていけばいいのか悩んでいる人は参考に。ただ、練習メニューの組みかたというのはプレイヤーの個性が出る部分なので、これが"正解"というものはない。こだわる人はとことんこだわって、自分なりの育成法を見つけ出そう。

練習実践例 18歳・攻撃的MF・成長普通型の場合

年齢	方針
18~20歳	まずは基礎体力の強化。持久力を中心に、筋力と瞬発力も1ヵ月をフルに使って強化していく。選手の能力にもよるが、それぞれが標準的といわれるようになったら、基礎体力はそれぞれ月1回程度に減らし、その選手のポジションに必要な能力を個人技練習で強化する。攻撃的MFなら、パス・ドリブル・シュートなど。連携も強化していきたいので、ポジション練習やミニゲームも月イチで組み込んでいく。
21~30歳	基礎体力とポジションに必要な能力が充実してきたら、システムや戦術、ポジション、ミニゲーム練習を月イチで組み込む。システム・戦術練習は留学やキャンプでもグッと伸びるので、余裕があれば複数を強化しておく。残りの期間で個人技(MFは攻撃・守備すべての能力が要求されるので、タックルやパスカット練習も行なう)やプレイスタイル別練習、セットプレイ、基礎体力練習などを行なう。
30歳以降	成長が普通型なら、これからの能力の伸びは期待できない。逆に能力が衰えてくるので、それを維持するため、ポジション練習やプレイスタイル別練習を中心に組み込み、ポジションに必要だと思われるものは、個人技練習で優先的に強化(維持)していく。

	前半	後半
1週	持久力強化	持久力強化
2週	瞬発力強化	筋力強化
3週	持久力強化	持久力強化
4週	瞬発力強化	筋力強化

	前半	後半
1週	持久力強化	瞬発力強化
2週	筋力強化	ポジション別
3週	パス	ドリブル
4週	シュート	ミニゲーム

	前半	後半
1週	3-5-2	右サイドアタック
2週	ゾーンプレス	ポジション別
3週	セットプレイ	ミニゲーム
4週	ゲームメーカー	PK

	前半	後半
1週	3-5-2	右サイドアタック
2週	ミニゲーム	ポジション別
3週	シュート	タックル
4週	パスカット	ゲームメーカー

【練習効果表】

練習効果の伸び率をA～Eの5段階に分けて表記。Aになるほどその効果も高い。ただ同じ記号でも、その効果が同じだとは限らない。

区分	分類	練習	タックル	パスカット	シュート	GK技術	飛び出し	ドリブル	キープ力	プレイスキック精度	トラップ	キック精度	セットプレイ	ヘディング	キック力	反応速度	スタミナ	競り合い	走力	攻撃意欲	守備意欲	ストライカー	ポストプレイヤー	ウイング	ドリブラー	パサー	勘、読み	統率力	判断力	精神力	GK	センターDF	サイドDF	守備的MF	攻撃的MF	FW
チーム練習	ポジション別	GK	E	E		C	C			E		E		E	E	E		E		E	E	E	E	E	E	E	E				C					
		センターDF	D	D	E			E	E	E	E	E		E	E	E		E	E	E	E	E	E	E	E	E	E					C				
		サイドDF	D	D	E			D	E	E	E	D		E	E	E		E	E	E	E	E	E	E	E	E	E						C			
		守備的MF	D	D	E			E	E	E	E	D		E	E	E		E	E	E	E	E	E	E	E	E	E							C		
		攻撃的MF	E	E	D			D	E	E	E	D		E	E	E		E	E	E	E	E	E	E	E	E	E								C	
		FW	E	E	C			D	E	E	E	E		E	E	E		E	E	E	E	D	D	E	E	E	E									C
	基礎体力	筋力													C			C																		
		持久力															C													C						
		瞬発力														C			C																	
	セットプレイ	キッカー								A			D														D									
		キッカー以外											A	D													D									
個人練習	プレイスタイル別	ポストプレイヤー			D				E		E	E		C	E	E	E	E		D			D													D
		ストライカー			C				E		E	E			D	E	E		E	D		D														D
		ドリブラー						C	D		D	E			E	E	E		E	D	E				D										E	E
		ゲームメーカー						E	D		E	C			E	E	E		E	E	E					D			E						D	
		ボランチ	D	D					D		E	D			E	E	E		E	E	D					D			E					D		
		サイドバック	D	D				D	E		E	E			E	E	E		C	E	E			D									D			
		ストッパー	C	D					E		E	E		E	E	E	E	E			D					D						D				
		リベロ	D	D	E			E	E		E	D			E	E	E	E		E	E					D						E		E		
		ゴールキーパー				C	C								E	E	E				D						E		E		D					
	個人技術	シュート			A										C																					
		ヘディング												A				C																		
		ドリブル						A	C																											
		パス										A			C																					
		タックル	A															C																		
		パスカット		A										C																						
		GKセービング				A																					D									
		GK飛び出し					A											D																		
		プレイスキック								A			C																							
		PK			C																						C		D	D						
	基礎体力	筋力													C			C																		
		持久力															C													C						
		瞬発力														C			C																	

※チーム練習のシステム・戦術練習の効果は、練習したシステム・戦術の理解がB、判断力がD、自ポジションがD、自ポジション以外がEである

【ミニゲームの練習効果】

①以下の練習メニューを行なったときの効果が若干ある
- クラブが選択しているシステム練習
- クラブが選択している戦術練習
- ポジション練習　・各選手のプレイスタイル別練習
- 筋力強化　・瞬発力強化　・持久力強化

②選手間の連携が上がる
③キャプテンの統率力が上がる

【自主トレ効果表】

各ポジションごとに表中の●項目の中から4つを自動的に選択。

	タックル	パスカット	シュート	GK技術	飛び出し	ドリブル	キープ力	プレイスキック精度	トラップ	キック精度	セットプレイ	ヘディング	キック力	反応速度	スタミナ	競り合い	走力
GK				●	●								●	●			
センターDF	●	●					●			●		●	●		●	●	
サイドDF	●	●				●				●					●	●	●
守備的MF	●	●								●			●	●	●	●	
攻撃的MF		●	●			●	●		●	●			●	●	●	●	●
FW		●	●			●	●					●	●	●	●	●	

特別調整で絶好調に

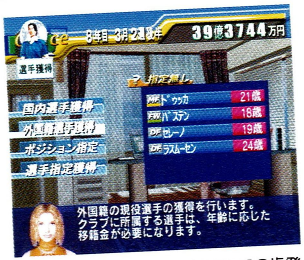
P60から紹介しているデータ対戦では、全員の調子を上げておくことが必要条件。特別調整や自主トレ、ミニゲームをうまく使って、選手全員の調子を絶好調にもっていこう。右にその実践例を紹介しているので参考に。なお特別調整は疲労が一気に溜まるので、2・11・12月の試合の少ないときに行うと効果的だ（例は12月実施）。

特別調整実践例		1週前半		1週後半		2週前半		2週後半・試合		3種前半・試合		3週後半・試合		対戦データ
		状態	練習項目	状態	練習項目	状態	練習項目	状態	練習項目	状態	練習項目	状態	練習項目	状態
1	GK	▲悪い	特別調整	▲ふつう	休養	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
2	DF	▼悪い	特別調整	▲悪い	休養	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
3	DF	▼ふつう	特別調整	▼よい	休養	▼よい	個人技	▼よい	特別調整	▲よい	休養	▼よい	自主トレ	絶好調
4	DF	▼ふつう	特別調整	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	絶好調
5	MF	▲悪い	特別調整	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
6	MF	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	絶好調
7	MF	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
8	MF	▼よい	個人技	▼ふつう	個人技	▼ふつう	個人技	▼ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
9	MF	▼悪い	特別調整	▲ふつう	休養	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
10	FW	▼よい	個人技	▼ふつう	個人技	▼ふつう	個人技	▼ふつう	特別調整	▲よい	休養	▲よい	自主トレ	絶好調
11	FW	▲ふつう	ミニゲーム	▲ふつう	ミニゲーム	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	▲よい	自主トレ	絶好調

『特大号』最大の不思議ちゃん！ 選手リストアップの謎!?

『特大号』が発売されてすでに1ヵ月弱。シリーズを通してプレイしてきたユーザーは、選手のリストアップについて「アレッ？」と思ったはずである。

これまでの『サカつく』の常識でいうなら、前作のダウンロード選手を除いて、ほとんどの優秀架空選手は特定スカウトからしかリストアップされなかった。つまり、その選手を獲得するには、まず連れてくるスカウトを捜さなければならなかったのだ。ところが、『特大号』ではひとりのスカウトからわんさか優秀選手が出てくる。これはなぜか？ 例として下にリストアップ結果表を掲載しているが、これを見ると国籍関係なしに超優秀選手を連れてきているのがわかる。『特大号』の優秀選手はランダム出現が多くなったのか？ しかし、あるスカウトから連続してリストアップされた優秀選手も見受けられた。これはいままでどおりのスカウト特定選手と考えてもいいはずだ。が、なんとその選手がほかのスカウトからも出てきた。なぜ？ このリストアップの謎を開発陣に直撃したところ「秘密です」というお答え。しょぼん。



↑日本人スカウトからバステン18歳登場。うれしいが謎は深まる……。

各スカウトがリストアップした選手

スカウト名	国籍		
大貝 章吾	日本		
国	国新	海	海新
S	A	A	B

リストアップした選手	
選手名	国籍
マルドラドD	アルゼンチン
稲村 瑞樹	日本
内海 功	日本
邑久村 大誉	日本
河本 龍将	日本
玖珂 次郎	日本
萩原 忠志	日本
牧野 高志	日本
三神 尚紀	日本
チラバート	パラグアイ
エレ	ブラジル
ガンジャ	ブラジル

スカウト名	国籍		
福本 賢治	日本		
国	国新	海	海新
S	A	A	C

リストアップした選手	
選手名	国籍
オルトナー	アルゼンチン
ニュルストヌーイ	オランダ
ベルバーグ	オランダ
内海 功	日本
倉元 信隆	日本
古沼 多喜夫	日本
立浪 重則	日本
都倉 彰	日本
喜山 政史	日本
エジムーニョ	ブラジル
ジェイソン	ブラジル
タジ	ルーマニア

スカウト名	国籍		
フリオイス	オランダ		
国	国新	海	海新
A	A	A	A

リストアップした選手	
選手名	国籍
オッフェルス	オランダ
グラーフJr	オランダ
ダービッド	オランダ
ベルバーグ	オランダ
シエロ	スペイン
ハインツ	ドイツ
都倉 彰	日本
中 孝介	日本
源 京一	日本
ジジール	ブラジル
リベイロ	ブラジル
ヌーナドメス	ポルトガル

スカウト名	国籍		
ハリン	オランダ		
国	国新	海	海新
A	A	S	A

リストアップした選手	
選手名	国籍
アントニオーロ	イタリア
フェラーリ	イタリア
ガッシュ	イングランド
レッカー	イングランド
クラムフェルト	オランダ
ゼルドフ	オランダ
バルダーニ	コロンビア
クリスチャン	ドイツ
河本 鬼茂	日本
新谷 友樹	日本
倉元 信隆	日本
ストニコフ	ブルガリア

エディット選手とVM、ネットトレードの活用

優秀なスカウトと契約していれば、国籍にかかわらず有力選手をどんどんリストアップしてくれる。ただ、狙って選手を獲得することは難しく、またフリー選手の廃止もあり、データ対戦でなかなか思うようにベストメンバーを編成できない人も多いのでは？ そんなときに便利なのが、エディット選手と、VM（ビジュアルメモリ）＆ネットでの選手交換なのだ。

エディット選手は、一芸に秀でた選手を作りやすい、というのが特徴。そして最大の強みは、思いどおりのポジションで作成でき、16歳で入団させられること。育成過程で層の薄いポジションが出てくれば、エディット選手で補強する、というのも有効な手段。

VM交換はもっと効果的。VMがふたつ以上必要、交換する選手のポイントが近い、という条件はあるが、仕組みはフリー選手に近い。中心選手となりうる存在を獲得できたときには、そのデータを取っておくことをオススメする。

ネット交換は、求める選手が必ずしもいるとは限らないが、実際に試してみたところ20歳前後の優秀な外国人選手が多数存在していた。これらを狙ってみるのもひとつの手。まれに掘り出し物がいることもあるから、試してみる価値はあるぞ。編集部からも10代のFP（ファンタスティックプレイヤー）をたまに放出してます。



↑キーワードの組み合わせで能力が決定。言葉の意味から想像してみよう。



↑ベストメンバーをそろえるのにいちばん確実な方法がVM交換かも。



↑ネット交換では、まず自分の選手を放出してポイントを獲得しておく。



↑そして、そのポイントを使って登録されている選手を獲得するのだ。

選手指定獲得で思いどおりにゲット！

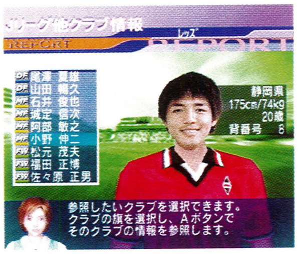
選手の名前と探索地域を指定して捜させる"選手指定獲得"。欲しい選手をリストアップしてくれるこの探索方法は、成功すればこれほど有効なものはない。が、世の中そんなに甘くはなく、適当に捜させただけでは成功確率は極めて低いのだ。どこまでちゃんと連れてきてくれるのか？　それを実験し、まとめたのが下の表。これを見ると、Jリーガーはスカウトによって高確率で成功していることがわかる。もし、代表クラスのJリーガーが10代で所属しているようなら、この選手指定獲得を試してみてはいかがです？

リストアップされた選手の年齢の法則

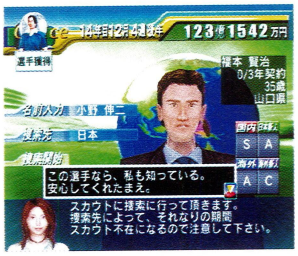
選手獲得の際の年齢は、やはり若ければ若いほどいい（ゲーム開始直後以外の話）。手元で長く鍛えることができるぶん、能力を限界近くまで伸ばすことができるからだ。その年齢だが、その選手がどこかのクラブに所属している場合は変わることなく、未所属の場合は出現時にランダムで決定される。ただ、Jリーガーの場合、表示はいつでも所属扱いになっているが、データ室で他クラブの情報を見たときに名前がなければ所属外。年齢も未所属選手と同様に、出現時ランダムとなる。

スカウト選手指定獲得　結果表

スカウト				指定選手	タイプ	所属	探索場所	探索コメント	結果
スカウト名		国籍		川口 能活	Jリーガー	所属	日本	正直厳しい	○
児玉 亨		日本		本山 雅志	Jリーガー	所属	日本	私も知っている	○
能力				都並 敏史	OB	未所属	日本	正直厳しい	○
国	国新	海	海新	ラゴス 武威	架空	未所属	日本	正直厳しい	○
S	S	A	A	野毛 秀樹	架空	未所属	日本	正直厳しい	×
スカウト名		国籍		稲本 潤一	Jリーガー	所属	日本	確率は半々	○
元池 久樹		日本		小野 伸二	Jリーガー	所属	日本	確率は半々	×
能力				中山 雅史	Jリーガー	所属外	日本	確率は半々	×
国	国新	海	海新	福西 崇史	Jリーガー	所属	日本	確率は半々	×
A	A	A	A	三浦 知良	Jリーガー	所属	日本	確率は半々	×
スカウト名		国籍		小野 伸二	Jリーガー	所属外	日本	私も知っている	○
福本 賢治		日本		中村 俊輔	Jリーガー	所属外	日本	私も知っている	×
能力				三浦 知良	Jリーガー	所属外	日本	正直厳しい	○
国	国新	海	海新	森岡 隆三	Jリーガー	所属外	日本	正直厳しい	○
S	A	A	C	倉元 信隆	架空	未所属	日本	本気で探すのか	×
スカウト名		国籍		クラムフェルト	架空	所属	オランダ	お任せください	×
フリオイス		オランダ		デムールF	架空	所属	オランダ	お任せください	×
能力				ヌーナドメス	架空	未所属	ポルトガル	お任せください	○
国	国新	海	海新	稲本 潤一	Jリーガー	所属	日本	お任せください	×
A	A	A	A	都倉 彰	架空	未所属	日本	無茶な要求だよ	×



↑データ室でレッズを見てみると20歳の小野伸二選手が！　これは欲しい。



↑小野選手を指定獲得。スカウトも安心してくれと自信満々。そして成功。

代表クラスのJリーガーを獲得しよう！

最近の日本代表の活躍が示すとおり、日本サッカーのレベルは確実に上がっている。それは当然ゲームにも反映され、Jリーガーの能力も底上げされているのだ。とくに日本代表クラスのJリーガーは要チェック。以下では実際に獲得し育成した結果を紹介しよう。

中山 雅史・FW・ジュビロ磐田



日本が誇る魂のストライカー。器用なタイプではないが、ゴールへの意欲と決定力はすばらしく、つねに年間50点前後の得点を挙げ、得点王の常連となる。能力バーは29歳時（ラゴスFC・2年留学）。

藤田 俊哉・MF・ジュビロ磐田



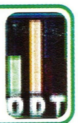
正確なパスからのゲームメーク能力、2列目からの飛び出しでゴールを決める決定力に優れたMF。攻撃に関するすべての能力がよく成長した。能力バーは27歳時（リオデジャネイロFC・2年留学）。

森岡 隆三・DF・清水エスパルス



こと守備に関しては、架空選手を含めても間違いなく日本人トップクラス。タックル・パスカット・競り合いのすべてがワールドクラスに成長した。能力バーは24歳時（ブレーメンFC・2年留学）。

楢崎 正剛・GK・名古屋グランパスエイト



日本代表の守護神。GKとして必要な能力はすべて兼ね備えており、とくにセービング技術は「もう教えることがない」と言われるまでに成長した。能力バーは27歳時（ヤウンデFC・2年留学）。

オススメ！　新登場の架空日本人選手

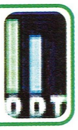
Jリーガーを紹介したら、おつぎは『特大号』で新登場となる架空選手。こちらも実際に獲得し、手元で育成した結果を紹介しよう。ただし、Jリーガーでもそうだが、育成によって、とくに留学先によって能力バーの伸びは変化するもの。能力バーは参考までに。

野毛 秀樹・FW



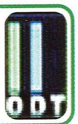
日本人最強FWの座を、河本鬼茂と争うことになるであろう最高レベルのストライカー。FWではあるが、タックルとパスカット能力もよく成長した。能力バーは27歳時（ラゴスFC・2年留学）。

内海 功・MF



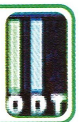
ほかの新登場架空選手と比べると、それほど能力が突出したイメージはなかったが、攻撃に関する能力は世界に通用するレベルに成長。身体能力も高い。能力バーは28歳時（ラゴスFC・2年留学）。

稲村 瑞樹・MF



守備面がよく伸びたが、攻撃面も及第点以上に成長した、頼れるボランチ。ガンバの稲本選手と稲＆稲コンビでダブルボランチを組みたいところ。能力バーは24歳時（リスボンFC・1年留学）。

玖珂 次郎・DF



攻撃と守備、システム・戦術理解力、すべての能力が平均以上に成長した編集部イチオシの架空選手。本職はセンターDFだが、ボランチとしての理解度も高かった。能力バーは20歳時（未留学）。

最強クラブを目指すなら、海外留学は欠かせない!

留学は最強クラブを目指すうえで欠かせない要素。なぜなら、留学先によっては選手の能力を大幅に伸ばすことが可能だからだ。ただ、この"伸ばす"には2種類ある。ひとつは①実際の能力、もうひとつは②限界の能力。もう少し細かく説明すると、たとえばある選手のある能力が30／100だとする(30は現在の能力で100は上限の能力)。①のタイプの留学先に出した場合、その能力は80／100となり、②のタイプなら30／150となる(この数字は例としてであり、実際の伸びとはまるで関係なし)。留学先のタイプはこの実能力成長型と上限能力成長型、そしてその中間にあたる③平均型の3種類がある。即戦力としてすぐに使いたいなら①へ、時間はかかってもさらに器を大きくしたいなら②へ、というように育成方針によって留学先を決定しよう。

また、留学は半年・1年・2年と期間があるが、留学先によってその必要期間というものが存在する。短期間でも効果があるところならいいが、2年でないとまるで効果が現れないところもあるので、留学期間には十分気を配りたい。



↑留学はオファーを除けば一生に1回のチャンス。むだにならないように。

初期留学先の特徴

南アフリカ・ヨハネスバーグFC
秘書のコメントから想像できるとおり上限能力成長型。身体系と攻撃に関しての能力が上がる。必要期間はふつう。

スペイン・バリャドリードFC
スペインのクラブだけに攻撃系の能力が軒並み上がるが、効果はそれほど高くない。上限能力成長型で必要期間は短期間。

チェコ・プラハFC
守備力全般と競り合い強さ、守備的なシステム、カウンター戦術の成長が見込める。平均成長型で必要期間は短期間。

ポルトガル・コインブラFC
GK以外の各ポジションに必要な能力と理解力が上がるが、効果はそれほど高くない。実能力成長型で必要期間は短期間。

チリ・サンチャゴFC
ストライカーに必要な能力はかなり上がるが、それ以外はまったく期待できない。平均成長型で必要期間はふつう。

ブラジル・ポルトアレグレFC
FWと攻撃的MFに必要な能力の伸びが高いが、守備面はまるで期待できない。上限能力成長型で必要期間はふつう。

留学のローテーションを組もう

留学は一度に3人までと決められている。最強クラブを目指し、スタメン全員を2年留学に出そうと思ったら、最低でも8年の期間が必要。さすがに8年にもなると、ある程度の計画性を持っておかないとうまくローテーションを組むことができない。選手獲得との兼ね合いもあるが、つぎのつぎまで考えておくとうまく回るだろう。

下ではデータ対戦に参加している大分バジェーナの留学ローテーション例を紹介。このように表にすると予定も組みやすいぞ。

2年留学は契約年数に注意すべし

短期間で効果のある留学先はべつに1年留学でもいいのだが、万全を期すなら2年留学がオススメ。そして、2年留学させるにあたって注意したいのが選手の契約年数。留学に出そうと思ったら、契約期間が足りなくて不可、なんてことはよくある話。契約更改は、留学時期も考慮したうえで行なっておきたい。ただ、あまり短い年数でばかり契約していると年俸高騰の原因になってしまう。適度に長めの年数で契約しておこう。

留学ローテーション表

※■の時期に2年留学を実施

名前	ポジション	留学先	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
			年齢												
バステン	FW	ラゴスFC	18	19	**20**	**21**	22	23	24	25	26	27	28	29	30
野毛 秀樹	FW	ラゴスFC	16	17	**18**	**19**	20	21	22	23	24	25	26	27	28
玖珂 次郎	DF	サントスFC	18	19	**20**	**21**	22	23	24	25	26	27	28	29	30
内海 功	MF	ラゴスFC	18	19	20	21	**22**	**23**	24	25	26	27	28	29	30
フランシスコ	MF	ラゴスFC	17	18	19	20	**21**	**22**	23	24	25	26	27	28	29
アルニ	DF	サントスFC	17	18	19	20	**21**	**22**	23	24	25	26			
東条 英虎	FW	ラゴスFC	17	18	19	20	21	22	**23**	**24**	25	26	27	28	29
御厨 親典	DF	サントスFC	18	19	20	21	22	23	**24**	**25**	26	27	28	29	30
萩原 忠志	DF	ブレーメンFC		17	18	19	20	21	**22**	**23**	24	25	26	27	28
那智 清隆	FW	ラゴスFC				17	18	19	20	21	**22**	**23**	24	25	26
井原 正巳	DF	ブレーメンFC		17	18	19	20	21	22	23	**24**	**25**	26	27	28
エディット選手	GK	ミラノFC			16	17	18	19	20	21	**22**	**23**	24	25	26
ダービッド	MF	アムステルダムFC				16	17	18	19	20	21	22	**23**	**24**	25
都並 敏史	DF	サントスFC				16	17	18	19	20	21	22	**23**	**24**	25
楢崎 正剛	GK	ヤウンデFC		16	17	18	19	20	21	22	23	24	**25**	**26**	27
クルーマン	DF	―								17	18	19	20	21	22
グラーフ	MF	―											19	20	21

(年数(年目): 8～20)

そのほか気になる部分を開発者に聞いてみました

今号の記事は開発者のアドバイスをもとに作成しているが、そのほか細かい部分に関してはインタビュー形式でお届け。あんな謎やこんな謎が解明されてます。

ネット交換を盛り上げよう!

――ネット交換に関して、説明書にセガからも選手が補充されることがある、と書いてあるんですが、これはどのような選手ですか。

田中　今回は隠し選手はいないので、なかなか出現しにくい選手とか、人気が高い選手、使いやすいオススメの選手などを中心に補充していこうかなと考えてます。もちろん需要と供給のバランスを考えながらですけどね。

――その需要と供給のバランスって本当に難しいんじゃないかと思いました。ネット上を見てみると、欲しいと思える選手がなかなか見当たらなかったもので。

佐々木　ただ、いらない選手はネットで放出する、みたいな流れができてくるのはいいことだと思います。足りない部分はこちらから補充することもできますから。そうやって活発化していけば、もっと楽しみかたも増えてくるでしょうし、選手のバランスもだんだんよくなってくると思います。

爆発イベントの真相!?

――試合に出場させるだけで選手は成長しますが、たとえば大会内容や相手、勝敗などによって伸び幅は変わってくるものですか。

田中　それはとくにないです。基本的に試合での成長は対戦相手や勝敗に関係ありません。ただ、ひとつだけべつな要素がありますが。

――べつな要素といいますと？

田中　飛躍的に能力が伸びる、という能力爆発イベントがあるんですが、これは大きな大会が終わったあとに多少起こりやすくなっています。ただ、それでもめったに出現しないイベントですけどね。

――確かに、まだ一度しか見たことがありません。爆発イベントってどれぐらい伸びるものですか？

佐々木　実能力と上限能力がけっこう伸びますが、それでも留学ほどの効果ではないですね。

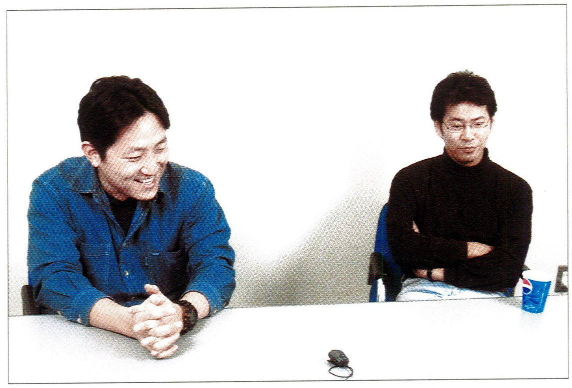
――そのイベントは選手によって起こりやすい、とかありますか。

田中　内部的なデータで"爆発しやすさ"というのはありますよ。

留学のベストタイミング

――毎回聞いているような気がするんですが、留学に出すベストタイミングってありますか。基礎体力ぐらいは鍛えておいたほうが成功しやすいという説もありますが。

田中　基礎体力だけというのは微妙ですね。素質がある選手でも、あまり能力が高くなっていないうちにサントスなどに留学させると失敗しやすい、というのはあります。選手の素質と現在の能力に依存しますから、育ててから留学というのは正解ですが、基礎体力だけがその要素ではないんです。



↑誌面ではお伝えできないレアな情報も飛び出した。タメになるお話をありがとうございました。

代表チームの監督になろう!

――日本代表に関してですが、自分が監督じゃないときに選手が代表に選ばれた場合、能力が伸びているような気がするんですが？

佐々木　代表戦を経験したということで、能力が伸びています。

――では、自分が代表監督になった場合の、練習や試合による自クラブ代表選手の伸びというのは？

田中　それも、ちゃんと選手に還元されるようになってますよ。

――代表監督になった場合、残されたクラブの選手たちは？

田中　それまで設定していた練習メニューをちゃんとこなしてます。安心してください（笑）。

『サカつくオンライン』

――気が早いんですが、『サカつく』次回作に関して、何か考えられていることはありますか。

佐々木　本当に早い（笑）。『特大号』は前作のバージョンアップ版という形でしたので、つぎは完全リニューアルでいきたいですね。

田中　実現可能かどうかはべつにして、『サカつくオンライン』ができたらいいなと。ひとつの空間で全ユーザーがどこかに本拠地を持っていてネット上で動いている。これがやれたら本当におもしろいものになると思うんですけどね。

――それっておもしろそうですね。

田中　理想なんですけど、何十時間もネットにつなぎっぱなしじゃないとできないんで、インフラの問題ですでにアウトです（笑）。

代表監督のメリット・デメリット

インタビュー中にもあるように『特大号』では代表監督や代表選手になることのメリットは大きいようだ。ただ、キャンプやクラブ大会に出られなくなるので、全体的な育成や大会賞金が得られないというデメリットはある。クラブを強化したいなら代表監督の話は断り、余裕があるときは快く引き受けよう。



↑クラブの成績がよくなれば、2年ごとに代表監督を要請されることに。



↑代表選手の選出は監督に一任される。ドリームチームを編成しよう。

グラウンド施設の効果が判明

インタビュー中に育成の話がちらほら出ていたが、ここでグラウンド施設の効果も紹介。表にあるようにグラウンドを増設することで非常に練習効果が高くなる。資金の少ないときにあわてて設置する必要はないが、余裕ができたら早めに設置しておこう。照明もふたつ設置すれば練習効果はかなり高くなるぞ。

【グラウンド施設効果】表中の記号は練習効果を表す。A～Eの5段階あり、Aになるほど効果も高い。	テクニック系	反応速度	走力	キック力	競り合い	スタミナ	プレイスタイル	精神力	ポジション理解	戦術理解	システム理解	疲労軽減
照明(×1)	D	D	D	D	D	D	D	E	E	E	E	
芝(短)												E
芝(長)												D
グラウンド増設	A	A	A	A	A	A	A	B	C	C	C	

読者を交えての最強決定戦"ファミ通DCカップ"開催!!

前号の編集部データ対戦で、こだまっちとおほむら、加藤の3人は屈辱を味わった。「つぎは勝つ」を合言葉に、せっせと育成に励んだ。そしていよいよリベンジの時。今回はHP上で募集した読者代表4人を加えてのデータ対戦。光り輝くカップを頭上に掲げることが許されるのは誰か!? ファミ通DCカップいよいよ開幕！

大会ルール
8クラブをふたつのグループに分けホーム＆アウエーのリーグ戦を行い、それぞれ上位2チームが決勝トーナメント（準決勝はホーム＆アウエー、決勝は1発勝負）に進出。外人枠は3人で、途中交替などはなし。

大分バジェーナ

20年目12月3週後半
代表者：こだまっち（編集部代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	マモー(E)	26歳	屈指
DF	クルーマン/FC	22歳	屈指
DF	萩原 忠志★	28歳	最高
DF	御厨 親典	30歳	屈指
DF	都並 敏史	25歳	通用
MF	グラーフ	21歳	屈指
MF	玖珂 次郎	30歳	屈指
MF	内海 功	30歳	屈指
FW	那智 清隆	26歳	最高
FW	東条 英虎	29歳	屈指
FW	バステン/P	30歳	最高

4-3-3FF・右サイドアタック・ゾーンプレス・リベロ



獲得して間もない未留学のクルーマンとグラーフを入れたのはオランダ好きのこだわり。でもバステンがいるから大丈夫よ。

ミストラル高松

24年目3月3週後半
代表者：しょぼちん（編集部代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	楢崎 正剛	28歳	屈指
DF	森岡 隆三	29歳	屈指
DF	マリウス★	27歳	屈指
DF	ショボ松	31歳	屈指
DF	甲斐 純哉	33歳	屈指
DF	シエロ	27歳	屈指
MF	稲本 潤一	30歳	通用
MF	マルドラドD/FC	33歳	通用
MF	杉下 竜次	30歳	通用
FW	那智 清隆	32歳	最高
FW	野毛 秀樹/P	30歳	屈指

5-3-2AA・カウンター・ゾーンプレス・ライン



今回は完全に育成に失敗。DFがなかなか獲得できず、その成長を待っていたら、攻撃陣が年寄りになってしまった。うぐぅ。

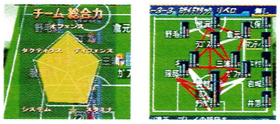
小県アヴァンツァーレ

18年目12月2週後半
代表者：おほむら（編集部代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	チラバート★/PFC	35歳	驚異的
DF	ホン ミョンボ	30歳	最高
DF	奥村 辰彦	31歳	通用
DF	ガファー	29歳	屈指
DF	服部 年宏	31歳	通用
MF	三浦 淳宏	30歳	通用
MF	名波 浩	25歳	通用
MF	ラゴス 武蔵	30歳	通用
FW	倉元 信隆	28歳	最高
FW	野毛 秀樹	20歳	最高
FW	柳沢 敦	25歳	屈指

4-3-3FB・右サイドアタック・ゾーンプレス・リベロ



戦術に合わせて右に有力選手を集中。とくにガファーの高速ドリブルに期待。守備ではチラバートとミョンボ先生で堪えたい。

レオーネ世田谷

12年目10月2週後半
代表者：加藤（編集部代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	哀 左和	26歳	屈指
DF	玖珂 次郎	24歳	屈指
DF	ホン ミョンボ	24歳	屈指
DF	辻本 孝允	30歳	屈指
MF	名等橋 晃	31歳	通用
MF	ラゴス 武蔵	32歳	通用
MF	都並 敏史★	31歳	通用
MF	人見 俊哉	26歳	通用
FW	中山 雅史	24歳	屈指
FW	久保 竜彦	25歳	屈指
FW	野毛 秀樹/PFC	26歳	屈指

3-5-2AB・ポストプレイ・ゾーンプレス・ライン



決定力不足のFW、手薄な中盤と、攻撃力に不安があるが、守備はミョンボ、エディットGKを中心に安定。守って勝つ！

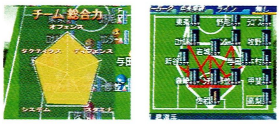
グリュック浜松

20年目2月1週前半
代表者：匡（読者代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	佐和 涼	24歳	通用
DF	都並 敏史	26歳	通用
DF	バンチ★	34歳	屈指
DF	森崎 敬	32歳	屈指
MF	与田 雅武	23歳	通用
MF	新谷 友樹	23歳	屈指
MF	岩城 聡史	28歳	通用
MF	カンター	29歳	通用
FW	ロナルド	26歳	最高
FW	野毛 秀樹/PFC	26歳	最高
FW	東条 英虎	25歳	屈指

3-5-2AF・中央突破・ゾーンプレス・ライン



時間があまりなく中途半端なチームになってしまいました（言い訳!?）。個人技主体、かつバランスよくがモットーです。

プレジール埼玉

16年目11月2週前半
代表者：達也（読者代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	川口 能活★	31歳	屈指
DF	森岡 隆三	31歳	屈指
DF	井原 正巳	26歳	最高
DF	都並 敏史	27歳	通用
MF	セレゾン	25歳	最高
MF	都倉 彰/FC	25歳	通用
MF	ラゴス 武蔵	26歳	屈指
MF	ハ ソッチュ	26歳	通用
MF	レナルト	27歳	屈指
FW	水沼 貴史	29歳	通用
FW	三浦 知良/P	23歳	最高

3-5-2AC・ポストプレイ・ゾーンプレス・リベロ



思い入れのある選手を中心に集めてみました。戦術とシステムが弱いのであまり自信がないですが、カズの得点力には期待。

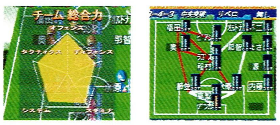
シュバルツ鹿児島

20年目6月4週後半
代表者：アクセル（読者代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	ゾンガ	24歳	屈指
DF	高梨 昇	32歳	通用
DF	水原 優一	28歳	通用
DF	都並 敏史	26歳	通用
MF	稲村 瑞樹	23歳	屈指
MF	ラゴス 武蔵/C	28歳	通用
MF	那智 清隆	18歳	かなり
MF	奥 大介	25歳	通用
FW	ピアジオ R★/PF	27歳	最高
FW	オルトナー	30歳	屈指
FW	福田 正博	30歳	通用

3-4-3EC・中央突破・ゾーンプレス・リベロ



ネットでの取得も含めて、要所要所に優秀選手を配置。付け焼刃的なところがあるので連携は悪いが、攻撃力は高いはず。

シエロ大阪

5年目12月4週後半
代表者：KO1（読者代表）

メンバー表

ポジション	選手名	年齢	コメント
GK	織田 典幸	19歳	十分
DF	井原 正巳	21歳	通用
DF	大陣 邦久	20歳	かなり
DF	朝野 光	22歳	かなり
MF	ビジル	25歳	十分
MF	中田 浩二★/P	25歳	かなり
MF	中西 永輔/FC	23歳	かなり
MF	本山 雅志	25歳	かなり
MF	佐藤 由紀彦	28歳	十分
FW	森山 泰行	23歳	通用
FW	岡 丈治	23歳	通用

3-5-2AC・ノーマル・ゾーンプレス・スイーパー



5年間でＪリーグカップ優勝1回、ステージでは最高3位という情けない実績。人事で選り好みしすぎたのが原因か……。

戦力拮抗!? グループAの戦い

総合力グラフではバジェーナが勝っているが、ほかの3チームもメンバー的には遜色ない。戦力拮抗のグループAを制すのは？

最初に抜け出したのはバジェーナとアヴァンツァーレ。バジェーナは圧倒的な攻撃力、アヴァンツァーレはチラバートを中心とした堅守で、ともに開幕2連勝を飾る。対称的にグリュックとシュバルツはなかなか調子が上がらない。グリュックはDFの要バンチが、シュバルツはGKゾンガが獅子奮迅の働きをするが、接戦を演じても惜敗で終わるケースをくり返した。けっきょくグループAはそのまま上位と下位の2チームが入れ替わることなく、バジェーナとアヴァンツァーレの決勝トーナメント進出が決定。グリュックは1巡目に3連敗したのが致命的。2巡目に2勝（ともに圧勝）しただけに、本来の力がもっと早く出ていれば、という残念な結果に。シュバルツは非常に攻撃的な布陣が逆に裏目。守備の破綻から失点が多く、たったひとりのファンタジスタではどうにもならなかった。

	①大分	②小県	③浜松	④鹿児島
①大分バジェーナ	−	1-2	2-1	5-2
	−	2-1	4-0	3-1
②小県アヴァンツァーレ	1-2	−	2-1V	3-2V
	2-1	−	1-3	2-1
③グリュック浜松	0-4	3-1	−	0-1
	1-2	1-2V	−	4-0
④シュバルツ鹿児島	1-3	1-2	0-4	−
	2-5	2-3V	1-0	−

順位	クラブ名	勝点	勝利	敗北	引き分け	得点	失点	得失点
1	大分バジェーナ	15	5	1	0	17	7	10
2	小県アヴァンツァーレ	10	4	2	0	11	10	1
3	グリュック浜松	6	2	4	0	9	10	-1
4	シュバルツ鹿児島	3	1	5	0	7	17	-10

波乱、それとも順当？ グループBの戦い

ディフェンディングチャンピオンのミストラル高松が入ったグループB。当然そのミストラルを中心に展開すると思われたが……。

チームとしての完成度を見せつけたのはプレジール。バランスのとれた戦いでレオーネ、ミストラルを圧倒。首位を独走する。こうなると2位争いに注目だが、ミストラルとレオーネの直接対決は、レオーネのGK哀左和がファインセーブを連発し、2-1でレオーネの競り勝ち。これで勢いに乗ったレオーネはアウエーのプレジール戦でも引き分け、一方のミストラルは、またしてもプレジールに苦杯を喫し、予選敗退が決定。結果的に勝点1の差、しぶとくプレジールと引き分けたレオーネが決勝トーナメントへの進出を決めた。ミストラルは完全に育成に失敗。面子はすごいが、ピークを過ぎてしまった選手が多く、前回のようなキレはほとんど見受けられなかった。シエロは5年目のデータということもあり、この中では完全に力不足。さらに鍛え直してまた次回チャレンジしてほしい。

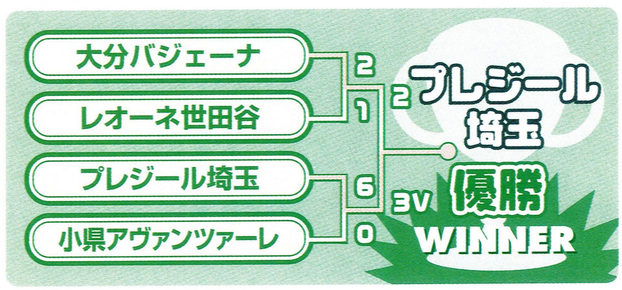
	①高松	②世田谷	③埼玉	④大阪
①ミストラル高松	−	3-0	1-3	6-0
	−	1-2	1-3	4-0
②レオーネ世田谷	2-1	−	0-5	4-0
	0-3	−	2-2	3-0
③プレジール埼玉	3-1	2-2	−	4-0
	3-1	5-0	−	7-0
④シエロ大阪	0-4	0-3	0-7	−
	0-6	0-4	0-4	−

順位	クラブ名	勝点	勝利	敗北	引き分け	得点	失点	得失点
1	プレジール埼玉	16	5	0	1	24	4	20
2	レオーネ世田谷	10	3	2	1	11	11	0
3	ミストラル高松	9	3	3	0	16	8	8
4	シエロ大阪	0	0	6	0	0	28	-28

大分バジェーナ・小県アヴァンツァーレ・プレジール埼玉・レオーネ世田谷が決勝進出！

決勝トーナメント1回戦はバジェーナ対レオーネ、プレジール対アヴァンツァーレの戦い。ともにグループリーグを1位で突破したチーム、すなわちバジェーナ（2-1・0-1）とプレジール（4-0・2-0）が決勝戦に駒を進めた。

総合力グラフNo.1とここまで無敗のクラブの戦いは、まずバジェーナがセットプレイから先制。しかし、プレジールもしぶとく同点に追いつく。後半は、再びバジェーナが勝ち越しゴールを奪い、このままタイムアップかと思われた後半終了間際、プレジールがまたしても同点に。勝負は延長戦までもつれこむが、延長前半、プレジールの水沼がVゴール。読者代表のプレジール埼玉がファミ通DCカップを制した。



ゴールランキング			
順位	選手名	所属	ゴール
1	三浦 知良	プレジール	13
2	レナルト	プレジール	9
2	バステン	バジェーナ	9
4	柳沢 敦	アヴァンツァーレ	8
5	久保 竜彦	レオーネ	7
5	野毛 秀樹	ミストラル	7
5	那智 清隆	ミストラル	7
8	水沼 貴史	プレジール	4
8	ピアジオR	シュバルツ	4
10	那智 清隆	バジェーナ	3
10	人見 俊哉	レオーネ	3
10	ロナルド	グリュック	3
10	カンター	グリュック	3

【分析】 優勝したプレジールのメンバー編成を見てみるとJリーガー中心（都倉以外はすべてJリーグ関係者？）で、センターラインに優秀な選手を配置していたため、攻守のバランスが非常にいい。中盤の底には、傑出した能力を持つセレゾンが君臨。敵の侵攻を未然に防ぎ、ときには攻撃の起点となっていた。トップ下にはチャンスメークもでき、高い決定力も併せ持つ貴公子レナルト。リベロに屈強DFの森岡。そして、カズ。キング・カズ。日本人ストライカーの最高峰に位置する彼の活躍なくして、プレジールの優勝はありえなかった。チーム総得点の3分の1以上を稼ぎ出し、得点シーンのほとんどに絡んでいたカズが、間違いなく今大会のMVP。

準優勝のバジェーナは総合力こそ高かったが、チームとして機能していたかは疑問。あれだけの選手がいながら、1試合の平均得点が2.3では少なすぎる。獲得して3年に満たないグラーフを起用したのが原因か。

3位に食い込んだレオーネはしぶとい戦いが目立った。要所で負けない試合を展開し、無敗のプレジールと引き分けたのもレオーネだけだった。

4位のアヴァンツァーレは、チラバートの大車輪の活躍で、1点差勝利をつぎつぎとものにし予選を突破。ガファーの右サイドアタックがほとんど見られなかったのは残念だが、つねに僅差というハラハラドキドキの試合展開で観衆を魅了した。

記事担当からの声 みなさん育ててますか？ 今回我がクラブは決勝で負けてしまったけど、どの試合も内容のある、いい大会でした。今後もこのような大会を開催していく予定ですが、読者代表も大募集です。大会要項が確定し次第、ファミ通DCのHP上で告知しますので、みなさんふるってご参加ください。
（こだまっち）

サバイバルモードはレベル100以上ある!?

ギルティギア ゼクス



発売日　発売中
ジャンル　格闘アクション
価格　5800円
ドリームポイント　300ポイント
プレイ人数　1～2人
ビジュアルメモリ　10ブロック以上使用
発売元　サミー
開発元　アークシステムワークス
通信機能　対応（ホームページ、ランキングアップロード）
対応周辺機器　アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.guiltygearx.com/

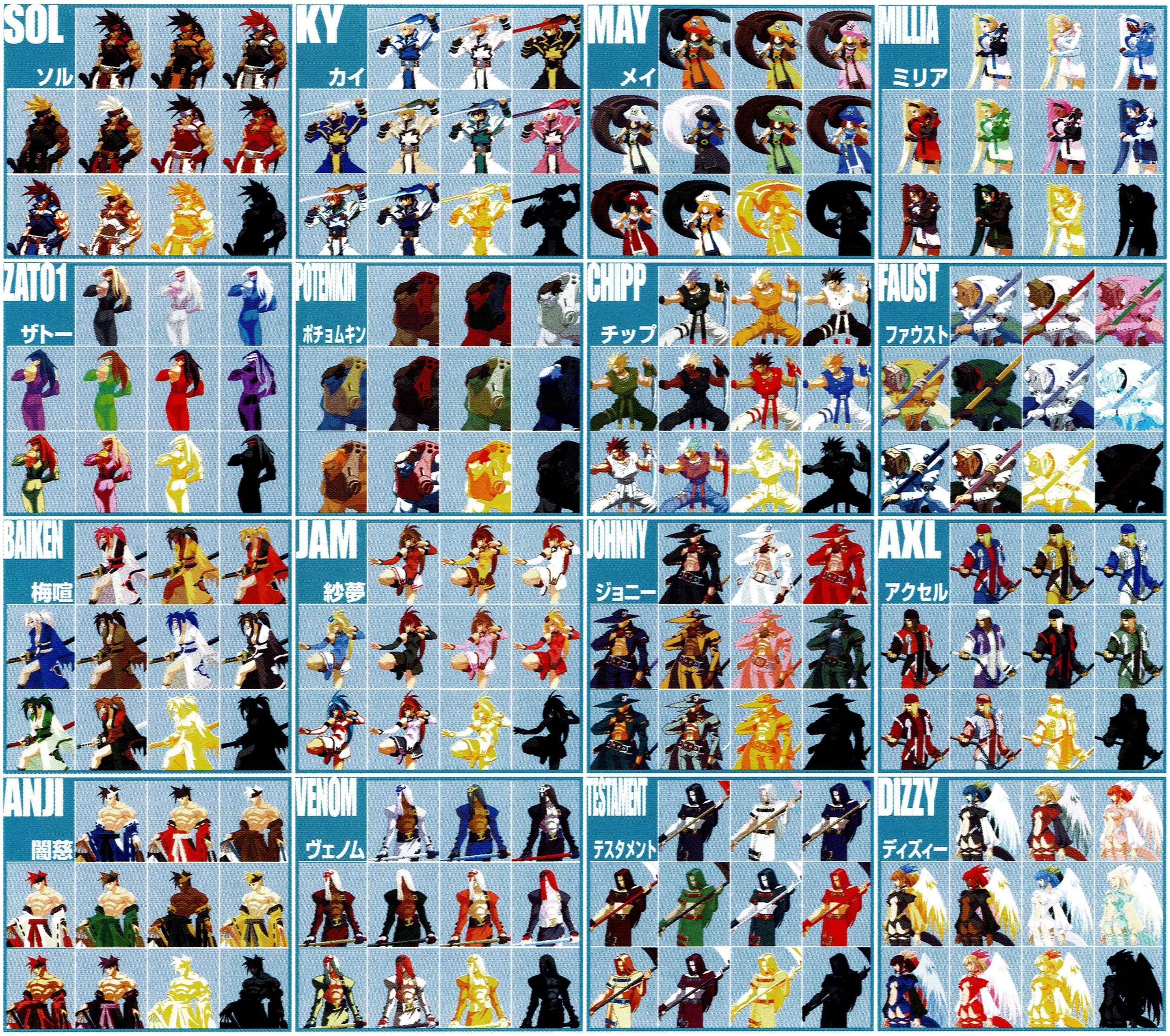
GUIDE OF THIS GAME
美麗なグラフィック、独創的なシステムとすべてにレベルの高い対戦格闘。DC版オリジナルのサバイバルモードもやりごたえのある奥深い内容となっている。

キミはもうすべてのカラーでプレイしてみたか!?

　サバイバルモードでは、いろんなカラーの敵に出会える。出会っただけで、そのカラーを使用することができるので、サバイバルモードを何度もプレイしてみよう。
　さらにサバイバルカラー、サバイバルボスカラーをコンプリートし、レベル100以上に突入すると ブラックカラーが出現。また、10分以内にレベル100に到達するとすべてのキャラの全カラーが使用可能になるぞ！

サバイバルカラー：サバイバルカラーの敵と闘えば使用可能に。キャラ選択画面でボタン押しっぱなしで選択。
特殊カラー：サバイバルカラー使用時に特殊カラーの敵と闘えば使用可能になる。ボタンふたつ以上押しっぱなしで選択。
サバイバルボスカラー：サバイバルモードをレベル100以上クリアーすれば金色カラーを全キャラ使用可能に。Yボタン押しっぱなしで選択。

キャラ名	A	B	X
Y	START	ボタンふたつ以上同時	A長く
B長く	X長く	Y長く	START長く



『ギルティギア ゼクス』全隠し要素一覧！

ここでは、『ギルティギア　ゼクス』の中に存在する、全隠し要素を一気に公開しよう。これだけ知っていれば、すべてを楽しむことができる。ただし、腕がないと出せないものもあるぞ。

1／CPU観戦モード

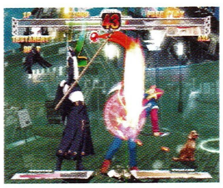
ちょっとしたおまけのモードで、CPUどうしの戦いが観戦できる。どのキャラのアルゴリズムが強いのか見てみよう。タイトル画面(PRESS START BUTTONと表示されている場面）で、画面がフェードアウトするまでL&Rトリガーを押しっぱなしにしておく。


←もはや格闘ゲームの定番となったCPU観戦モードが楽しめる。

2／ボスキャラを自分で使おう！

テスタメント

テスタメントを使用するには、アーケードモードで使用キャラを変えずにクリアーすればいい。これは簡単だね。難易度、コンティニュー回数、ラウンド数を問わない。またはサバイバルモードで、レベル20ボスのテスタメントを倒してもいい。コマンドで登場させるには、タイトル画面中にコマンド"↑↑↓←スタート"を入力する。コマンドが成功すると、テスタメントのボイスが鳴り、コマンド成功を知らせてくれるぞ。


←地を這う飛び道具や中段攻撃からのガトリングが特徴だ。

ディズィー

コマンド以外でのディズィーの使用方法はテスタメントよりも厳しい。アーケードモードで難易度はノーマル以上、ラウンド数は3以上、コンティニュー不可でクリアー。もしくはサバイバルモードで、レベル30ボスのディズィーを倒すと使えるようになる。コマンドで登場させるには、タイトル画面で、コマンド"↓→→↑スタート"を入力する。コマンドが成功すると、ディズィーのヴォイスが鳴って使えるようになる。


←多彩な飛び道具と機動力で対戦でも強い。ポチョムキンには激強。

3／GG MODEでより過激に楽しむ！

出現条件

テスタメント・ディズィーが使用可能な状態で、ラウンドタイムを60秒に設定し、1ラウンドも落とさずにアーケードモードをクリアーする（難易度、ラウンド数は問わない）。または、サバイバルモードをクリアー（レベル100に到達）する。

家庭用ならではのハイスピードバトルが楽しめるのがこのモードだ。まずすべての移動スピードが20パーセントアップしている。とにかくテンポがアップしているぞ。さらにすべての通常技にキャンセル、ジャンプキャンセルがかかるようになっており、これによっていままでできなかった特殊な連繋や、空中連続技のバリエーションが大幅にアップ。空中ダッシュが低空でも可能になって、圧倒的な攻勢が可能になった。そのほか、梅喧のHS畳替し、ザトーの空中インヴァイトヘルなど特殊な性能を持つ技が使えるのは楽しいぞ。


←特殊通常技にもキャンセルがかかるようになり楽しい。


←ほとんど新技のHS畳替し、空中インヴァイトヘルを使いこなせ！

すべてが特殊な裏カイ

GG MODEのカイは大幅に変わっている。立ちポーズ、必殺技、ガトリングのルートなどすべてが特殊なのだ。


→前進ポーズは地を這うキモイもの。


←"→↓↘+HS"で新覚醒技も存在。

4／サバイバルモードでレベル100以上を目指せ！

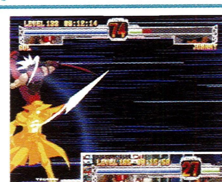
出現条件

サバイバルモードでレベル100に達したとき、L&Rトリガーを押しっぱなしにしておく。

ふつうにサバイバルモードをクリアーするとそのまま終わってしまうが、上記のコマンドを入力すればレベル100以上のサバイバルモードを楽しむことができるぞ。その後ボスも2体出現するが、あらかじめブラックカラー以外の色をコンプリートしていないと出現しないので注意しよう。

●レベル120：ジョニー
武器での攻撃力が倍の威力で、なんと一撃必殺の居合いを持っている。ダッシュは一瞬にして裏に回りこむ神速の域に達している。

●レベル150：ソル
常時ドラゴンインストール状態。5秒以内にダメージを与えないと体力が回復してしまう。


←加速装置を装着しているとしか思えない機動力。


→防御力5割増し、攻撃力7割増し。すべてに強力。

緊急追加情報①
GG MODE出現方法が上記以外にもあることが判明した。それは、アーケードモードを全キャラでクリアー（テスタメント、ディズィー含む）すればオーケー。設定やコンティニューに制限はない。テスタメント、ディズィーはコマンドで出現させたものでも可能だ。

ファン必携！ GGX関連商品

DCソフトのみならず、ファンなら関連商品をすべてコンプリートしてみよう！

ゲームソフト

ギルティギア プチ
サミー／ワンダースワンカラー／4500円（税別）／1月25日発売

本

ギルティギア ゼクス　エンサイクロペディア
エンターブレイン／攻略本／1280円（税別）／発売中

ギルティギア ゼクス　ドラフティングアートワークス
エンターブレイン／設定イラスト集／1480円（税別）／発売中

ギルティギア ゼクス　白銀の迅雷
エンターブレイン／小説／640円（税別）／1月20日発売

CD

ギルティギアゼクス　オリジナルサウンドトラック
ポニーキャニオン／アーケード版／3200円（税込み）／発売中

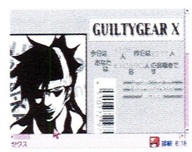
ギルティギア ゼクス　HEAVY ROCK TRACKS
ポニーキャニオン／ドリームキャスト版／2800円（税込み）／発売中

GGXファンによる人気サイト！

ここでは筆者がアーケード版発売直後から楽しませてもらった攻略サイトを紹介しよう。どれもレベルが高いぞ。

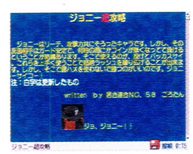
そらい館
http://www2.odn.ne.jp/~cbn96730/

非常に多くのファンが集まる情報交換の場。なんと各キャラごとに掲示板がある。


←アーケード版発売まえからキャラ別掲示板が設置。

ごろの部屋
http://starlight.ci.nu/home/goro/

ジョニーの攻略がわかりやすく、高いレベルで充実。ジョニー使いはぜひ見るべし！


←白ジョニーへのあふれる愛が感じられるサイト。

真紅の空中庭園
http://www.coms.ne.jp/~hasimoto/

闇慈中心に読みやすく構成されている。よく練りこまれたダイヤグラムも必見。


←本誌創刊号のダイヤグラムと比較してみるのもおもしろい。

連続技作成法を伝授!! まずは活用したいシステムをチェック!!

連続技のバリエーションが非常に多い『ギルティギア ゼクス』。その連続技はいったいどういう発想から作っているのか？ というわけで今回は連続技の作りかたについて詳しく説明していこう。実戦的な連続技はもちろん、大道芸的な連続技も作れるようにあらゆる角度から見ていくので、じっくり読んでほしい。



⬆連続技は格闘ゲームの華！ より多段、より高威力を目指して作成したい。

効率のよい連続技の作りかた

このゲームの連続技は、じつにさまざまな技をつなげることができるので、最初の技から1ヒットずつ「どれを入れていこうか？」と悩んでいては、ひとつの長い連続技を作るのに膨大な時間がかかってしまう。そこで、まずは通常技や必殺技の単発に着目し、ここから短い連続技をいくつも作ってみて、それをメモしておくといい。そしてこのパーツをいくつか組み合わせてひとつの長い連続技を作れば、非常に効率よく連続技を作っていけるぞ。この手順で大量の連続技を作ってみよう。

SYSTEM CHECK ガードレベル

体力ゲージの下の小さいゲージはガードレベルを表していて、これを点滅させるとカウンターヒットを誘発できるのはもう知ってるよね。トレーニングモードではこれを任意に設定できるので、即座にガードレベルMAXの超絶連続技を作っていける。ガードレベルMAXなら4発までカウンターヒットになるぞ。なお、カウンターヒットは単純にのけぞり時間が延長され、空中の相手にカウンターヒットをとった場合、地上よりもさらにのけぞり時間が長くなる技がけっこう多い。これを利用するのもひとつの手だ。



⬅この技がカウンターヒットならさらに追撃可。



⬅ふだんはつながらないダストアタックでも……。



➡HS系の技がカウンターヒットしたなら話は別。

ATTENTION!!

トレーニングモードにおけるガードレベルMAX機能は連続技作成において非常にありがたい。しかし、始動技の攻撃発生スピードが遅い場合、実践ではガードレベルMAXから入れられないのでトレーニングモード専用の連続技になってしまうので注意しよう。とくに4つ目と5つ目の技のつなぎがカウンターヒット限定のつながりの場合は、容易に回避されてしまうぞ。

SYSTEM CHECK フォルトレスキャンセル

足払いは出始めの2フレームだけフォルトレスディフェンスでキャンセル可能な現象を活かし、ガトリングで足払いにいける技から足払いを出してこれをキャンセル、その技の硬直をなくすテクニック。これを使えば連続技のバリエーションが増えるのは火を見るよりも明らかだ。その入力は足払い➡フォルトレスディフェンス（押し続ける）でいい。また、フォルトレスディフェンスを方向ボタンの前➡後ろ➡前の"後ろ"時に入力すると、最速のダッシュが可能となる。これらを使えば、連続技の発展は無限大に広がっていくぞ。



⬅技のモーションが短いと最速ダッシュはキツイ。



⬅空中連続技にも応用できるぞ。たとえば……。



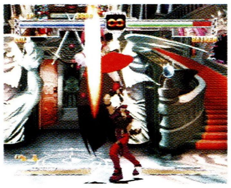
➡しゃがみHSの硬直をなくしてジャンプK!!

ATTENTION!!

フォルトレスキャンセルを使った連続技の注意点は、ひとつの連続技にテンションゲージをすべて使う（2回覚醒必殺技やロマンキャンセルを使う）場合である。というのも、フォルトレスディフェンスをしているので、微量だがテンションゲージが減少しているためだ。よってこの場合は、トレーニングモードでテンションゲージMAXの項目はOFFにして調べよう。

SYSTEM CHECK ジャンプ属性付加

ガトリングでジャンプキャンセル可能な技を出した瞬間に方向ボタンの上を入力して、ジャンプキャンセルするまえにつぎのガトリングにつないでまずはジャンプ属性を仕込む。そのあとはジャンプキャンセルからハイジャンプ➡2段ジャンプ、もしくは地上必殺技で空中判定になるものをロマンキャンセルして2段ジャンプができるので、連続技に応用していこう。また、ハイジャンプを仕込んだ場合やコマンド入力で上に入れてジャンプするまえに必殺技を出した場合はハイジャンプ属性が仕込まれ、空中で相手方向へ振り向く効果を得られるぞ。



⬅いちおう単発技で上↓下↓上で仕込むこと



⬅ジャンプ属性を付加すればハイジャンプから……。



➡2段ジャンプが可能。威力アップに貢献する。

ATTENTION!!

ハイジャンプ入力は地上ガトリングで仕込んでいくのがポピュラーではあるが、このときに注意したいのがダッシュの慣性。ダッシュをすると慣性が得られるので、2～3発の技を出しても密着状態を維持できるが、この2～3発のときにジャンプ入力をすると、ジャンプキャンセルをしたことになるのでダッシュの慣性がその時点で消えてしまうのだ。覚えておこう。

緊急追加情報② 【サミーズカップ全国大会決勝 ～ギルティギア フェスティバル2001 春～】アーケード版『ギルティギア ゼクス』の全国決勝大会の詳細が決まった。2月11日（日）、池袋のサンシャインシティ文化会館2F展示ホールDで開催される。予選で勝ち残った人だけしか大会には参加できないが、観戦することはできるぞ。（次ページに続く）

いざ連続技を作る段階で役立つ5つのテクニック!!

つぎは連続技を作るときに注目していきたい項目をひとつずつチェックしていこう。全部で5つある項目をしっかり把握していけば、バリエーション豊かな連続技を作っていくことができるはずだ。なお、相手キャラによって連続技の成否が変わることが多いので、右の表を参考にしつつベストな相手を選出し、いろいろ試していってもらいたい。

オススメキャラ	
スタンダード	アクセル テスタメント
重い	ポチョムキン ジョニー
背が高い	ポチョムキン テスタメント
軽い	ディズィー ミリア
防御力が低い	チップ ミリア

空中ダッシュ／2段ジャンプ

自分がジャンプしたあとはガトリングと空中必殺技がメイン。それに空中ダッシュや2段ジャンプを組み合わせて連続技を作るのが王道だ。地上の段階でジャンプ属性を仕込むことが重要だが、このときにその性質を活かしているか、または性質をすべて使い切ったかをチェックしよう。



ダウン復帰不能技

連続技でもっとも注目したいのがダウン復帰不能技。ここから地上技で拾って空中連続技にいくのが目的だ。技によってはカウンターヒット限定（ガードレベルMAXを使えばオーケー）のものもあるし、HS系の技（攻撃レベル3の技）は低い位置で空中ヒットさせればダウン復帰不能だ。



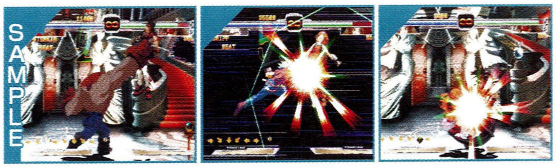
設置系／遅い飛び道具

設置系の技や遅い飛び道具はあらかじめ出しておいて技と技のつなぎに活用できる。ガトリング→ガトリング、ジャンプ攻撃→着地→ジャンプ攻撃などをつなげる技として使えるわけだ。また、ファウストやテスタメントの飛び道具はヒット時の追加効果をさらに連続技内に組み込めるぞ。



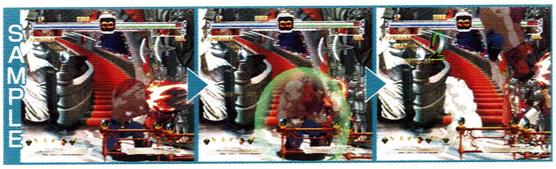
ロマンキャンセル使用

下の写真の技はロマンキャンセルをすると自分や相手がおもしろい動きになる。もちろんここから追撃をしていくが、その追撃はジャンプ攻撃→地上攻撃とつなげたりすることもできるぞ。ロマンキャンセルはすべての段数でかけてみて、そのあとの動きをしっかりチェックしていこう。



地上技→空中技

ジャンプキャンセルを使った低空ダッシュからの連続技（ジャム、闇慈など）が一般的だが、地上技がカウンターヒットしているならジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃が、いろいろなキャラで連続ヒットさせられる。地上技をフォルトレスキャンセルすればさらに発展するはずだ。



さらなる探究を目指すうえで覚えておきたい3要素

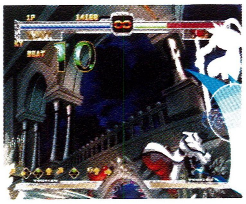
ある程度の連続技ができてきたら細かい部分に注意して1ヒットずつ増やしていくのが究極形態。いろいろな技、いろいろなキャラに試してみよう。

CAUTION!!

残念ながらトレーニングモードのダウン復帰は完璧ではない。地上寸前で技を当てると手動ならダウン復帰できるのに、CPUではそのままダウンするのだ。よってアタックメモリーにダウン復帰連打を入力し、これをリプレイさせせつつ調べていこう。

1.ダウン復帰

このゲームでは連続技のヒット数が上昇するにつれて、空中連続技の場合にダウン復帰が可能になる時間が徐々に短くなっていく（地上連続技は問題ない）。空中連続技で締めくくるパターンが多くなるはずなので、十分に注意していきたいところだ。



←ヒット数が多いとHS系は回避されやすい。

2.キャラの体格

空中に浮いている相手のやられ判定はキャラによって差があり、軽い重いのほかに、足元の判定が薄かったり横方向への吹っ飛びが大きい、浮きの高さは高いが落下も早い……などのややこしい性質がたくさんある。つまりベストの相手はすぐには見つからないのだ。



←浮きが低いから決まる連続技もあるぞ。

3.のけぞりモーション

のけぞりモーションはやられ判定がそのまま移動するので、とくに空中ダッシュ攻撃の際にチェックしておきたい項目。また、上半身に攻撃したときと下半身に攻撃したときではのけぞりが違い、さらにはしゃがみP連打でのけぞりが交互に発生するものもある。



←のけぞりが交互に発生する謎の組み合わせ。

ただし、観戦するにも事前にチケットを購入する必要がある（チケットぴあにて好評発売中）。当日券は発売しないので、必ず事前に購入しておくこと。当日は同人誌即売会やコスプレ大会、会場限定グッズなどの販売も行われる。詳しくは、ホームページ（http://www.guiltygearx.com/）か、ユーザーサポート電話（03・3764・4675 祝祭日を除く平日の10時から17時）まで。

奥深ぁ～いシステムをディープに解説!!

ファイティングバイパーズ2

発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	11ブロック使用
発売元	セガ
開発元	CRI（旧第二AM研究開発部）
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

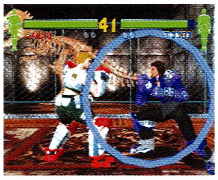
http://www.sega-rd2.com

GUIDE OF THIS GAME
アーケードを湧かせた3D格闘の最高峰。同社の『VF』をベースにしているが、プレイ感覚はまったくの別物。システムの奥深さとド派手な演出がウリだ。



ほかの3D格闘ゲームとはひと味違った独自のシステムを知る!!

『ファイティングバイパーズ2』（以下、『FV2』）といえば、壁に囲まれた四角いリングとド派手な演出、そして濃いキャラクターたちが印象的。だが、対戦ゲームにもっとも必要な奥深さを形成する、細かく練り込まれたゲームシステム群を忘れてはならない。ってなわけで、今回は『FV2』ならではのシステムを突っ込んで解説。知ってる人も、復習の意味を込めて、しっかりチェックしておこう。



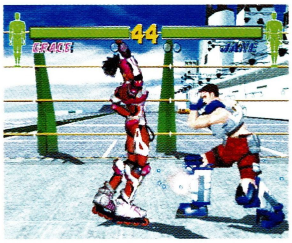
⬅『FV2』は奥深く練り込まれたシステムがウリのゲームだ。



⬅システムを理解し、熱い闘いを展開しなければ勝てないぞ！

攻防一体攻撃 ガード&アタック

ガード&アタック（以下、G&A）とは相手の攻撃を防ぎつつ、攻撃に転じる一連動作のこと。種類は上段と下段のふたつがあり、全キャラクター共通で使用可能。キツイ連繋の多い『FV2』において、非常に重要な技と言えるだろう。ただし、攻撃が発生するまでガード状態が続くため、投げには無力。また、ガードされた際のスキが大きく、反撃は確実に受けてしまう。頼れる技だが、リスクは高いぞ。



⬆G&Aはガードされると反撃を受ける。下段G&Aならしゃがみ投げが確定。

上段G&A

上段G&Aは上段アーマー破壊技の性質を持ち、相手の上・中段攻撃と、しゃがみパンチなどの特殊下段を返すことが可能。立ち投げと下段攻撃には一方的に負けてしまう。キャラにより攻撃部分の性質が違い、吹き飛ばし技と浮かせ技の2種類がある。また、キャラによっては両方使うことが可能だ。



⬅上・中段攻撃を返せるのが上段G&Aだ。



➡下段攻撃には一方的に打ち負けてしまう。

下段G&A

下段G&Aは下段アーマー破壊技の性質を持ち、相手の特殊下段と下段攻撃を返すことができる。また、姿勢を低くして攻撃するため、上段攻撃にも強い。一方的に負けてしまう技は、中段攻撃としゃがみ投げだ。強力な下段攻撃を持つ相手には重宝するが、上段G&Aほど多用できる技ではないぞ。



⬅下段攻撃に強く、上段をすかすことができる。



➡相手によっては無理に使う必要はない。

G&A返し返し

G&Aどうしがかち合うと、あと出し側が勝つが、さき出し側が再度G&Aを入力すると、硬直をキャンセルしてG&Aを出せる。これをG&A返し返しと呼び、何度でもくり返せる。



⬅次第に攻撃力が上昇するG&A返し返し。



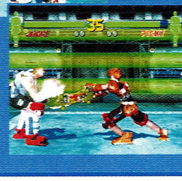
➡長時間続ければ、一発K.O.なんてことも。

ガード外し技とG&A外し技

ガード外しやG&A外しといった特性を持つ技が一部にある。前者はバンの超衆賭麗斗、後者はピッキーのボードスラップが代表例で、この手の技はG&Aで返せないぞ。



⬅ガード外し技はG&Aでは返せないぞ。



➡G&A外し技もまた同じ扱いになっている。

G&Aに対する反撃技一覧

G&Aのガード後は反撃可能。上段G&Aなら下記の打撃による反撃を決めていこう。投げでもいいが投げ抜けされる可能性があるぞ。

BAHN	鳩尾突き→鉄山靠 ⇨Ⓟ+Ⓚ→⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	PICKY	ニー&ハイスピン ⓀⓀ
TOKIO	ライトニングアロー ⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ	SANMAN	サンマンハンマー→ジャイアントスイング ⇧Ⓟ→⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ
JANE	ダブルダウンスマッシュ→パワーフック ⇨ⓅⓅⓅ→Ⓟ+Ⓚ	HONEY	ジャックナイフキック Ⓚ+Ⓖ
RAXEL	デススピンローラー ⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ	GRACE	クロスブレードラウンチ Ⓚ+Ⓖ⬂ⓀⓀ
MAHLER	フックアッパー Ⓟ+ⓀⓅ	CHARLIE	グルーブエルボー→BMXサマー ⇦Ⓟ+Ⓚ→⬁Ⓚ
EMI	ハードダンク ⇨ⓅⓅ	ここで紹介した反撃は通常時のもの。相手のアーマーを破壊した状態なら、もっと強烈な反撃が可能になる技も存在する。	

※コマンドはすべてキャラクターが右向きのときのものです。

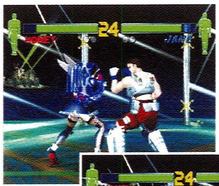
ワンランク上の防御手段 テックガードを使いこなそう

テックガード（以下、TG）とは、『FV2』で新たに加わった特殊なガード方法。性質はG&Aと異なり、こちらはただガードモーションを取るだけ。成功すると青いエフェクトが発生し、相手の連繋を強制的に止める（技が当たったときにのみつぎの技へ移行できるトキオのスターライトダンサーのような技には作用しない点に注意）。また、TGエスケープとTGアタックといったふたつの行動を取ることが可能。ただし、TGには受付時間が存在する。G&Aのように簡単に返すことができず、タイミングを合わせて使っていかなければならない。




←派生が存在する攻撃でもTGの成功で……。

→強制的に連繋を中断させることができる。




←見返りの大きいTGだが、スキが存在する。

→スキはカウンター扱いなので注意すること。

上段テックガード／Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



←相手の上、中段攻撃と特殊下段を返せる。

下段テックガード／⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



←下段攻撃と特殊下段を返せるのが下段TG。

テックガードの受付時間と硬直 単位:フレーム

下の数値を見てもわかるとおり、下段TGは受付時間が短い。また、アーマーがなくなると上段TGも受付時間が短くなる点に注意。

種類	全体	受付時間	硬直時
上段TG	32	0～12	13～32
上段TG（アーマー無）	40	0～7	8～40
下段TG	36	0～7	8～36

テックガードエスケープ／テックガード成功後、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖor⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

TG成功後にⓅ+Ⓚ+Ⓖを入力すると、相手の側面へ回り込むTGエスケープを出すことができる。Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで相手の左へ、⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで右へといった具合に移動方向を選べる。ふつうにTGしても、本来はガードを弾かれてしまうが、先行入力を用いることで、ガード外し技に対してもTGエスケープを行うことができる。詳しくは69ページで解説するが、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖには投げ抜けコマンドも含まれているので、複合投げ抜けを兼ねて多用することになるだろう。



↑ガード外し技に対して、TGを出し、TGエスケープをす速く入力！



↑本来はガードを弾かれてしまうが、TGエスケープで避けられるぞ。

テックガードアタック／テックガード成功後、ⓅorⓀ

TGアタックとはTG成功後、即座に打撃で反撃する行動。全キャラ共通でⓅかⓀ（キャラによって⇨Ⓟや⇦Ⓟ、下段の⇩Ⓚなどもある）の2種類を出すことが可能だ。TGアタックの利点は発生が早いというところにある。というのも、五分の状況でG&Aとしゃがみパンチを出し合った場合、G&Aをしゃがみパンチの硬直に当てられない。これがTGアタックなら確実に反撃できるのだ。最初のうちは必要ないと思うが、その重要性はおのずとわかってくるだろう。



↑TGを行ったあと続けざまにⓅ、またはⓀを入力。TGに成功すれば……。



↑即座に反撃することができる。発生が早いので、確実に当てられるぞ。

テックガードエスケープ後に2択を迫る!!

TGエスケープに成功したあとは、ダッシュで間合いを詰め、側面投げを狙っていくのが基本になる。ただし、反応のいい相手には投げ抜けされてしまうので、打撃による攻撃もしっかり使っていきたい。このとき使う打撃は、見返りの大きい技がベストだ。ふだんの立ち合いではあまり使用できない、大技を狙っていってみよう。




←TGエスケープ後は、側面投げを狙おう。

→投げを抜ける相手には、大技を決めろ！

テックガード対策を知ろう

相手にTGを使われて厄介と思ったら、投げにいくのではなく、攻撃のタイミングを遅らせていくといい。TGは受付時間がすぎると硬直してしまうスキの時間があるので、そこに大技を叩き込むという寸法だ。また、そのときの硬直はカウンター扱いになる。完全に読んだのなら、カウンター時に見返りのある技を当てにいってもいい。




←TGを読んだら、発生の遅い技で攻撃。

→硬直を狙い、カウンターを取ってもいい。

投げシステムを理解し、攻守に役立てよう

『FV2』の投げは、ほかの3D格闘ゲーム同様、大きく分けて、上段投げと下段投げの2種類が存在する。説明するまでもないが、前者が立ち状態の相手に決められる投げ技、後者がしゃがみ状態の相手に決められる投げ技だ。これらは相手の状態と一致しなかったり、投げ間合い外などの投げが成立しない状況で出すと、投げ失敗モーションに移行する。このあいだは基本的にスキの時間となるが、後述するようにつかみ判定も存在しているぞ。



←立ち状態の相手を投げられるのが上段投げ。



←下段投げは⇘⇘Ⓟ+Ⓖで全キャラが使用可能だ。

2種類ある投げの性質

『FV2』の投げ技は『VF』と同様に、投げ失敗モーションを出さずに投げるノーマル投げのほか、投げ失敗モーションでつかむタッチ投げというふたつの性質が存在する。それぞれ右のとおり、投げ成立までの時間などが異なるので、しっかり把握しておこう。なお余談だが、タッチ投げは『FV2』から加わった投げ成立条件だ。



←いわゆる『VF』と同じ投げがこのノーマル投げ。



➡失敗モーションで投げるのがタッチ投げだ。

投げ成立までにかかる時間

ノーマル投げの場合

上段投げ:3フレーム

下段投げ:3フレーム

上、下段ともに成立までの時間は3フレームだが、ノーマル投げは相手のあらゆる行動の1フレーム目を無力化できるので、実際は2フレーム目で成立する。

タッチ投げの場合

上段投げ:12フレーム

下段投げ:16フレーム

投げ失敗モーションでつかむタッチ投げは"相手が出した技の攻撃発生の半分までをつかむ"という特性を持つので、状況によっては打ち勝つこともある。

投げ成立条件に関する補足

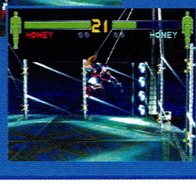
『FV2』の投げは正面から決めるものだけでも、全キャラ共通の"基本投げ"、各キャラが固有している"コマンド投げ"、相手のしゃがみ状態を投げる"下段投げ"、サンマンを筆頭に特定キャラのみ使用できる"投げコンボ"、壁際で決められる"壁投げ"などがある。これらに加え、相手の状態に応じて変わる、"側面投げ"、"背後投げ"、"空中投げ"、"ダウン投げ"などもあり、じつに多くの種類が存在している。ここでは、これらの投げの中で成立条件が正面投げと違うものや、特筆すべき性質を持っている投げを解説していくことにする。しっかりと覚えて、各投げの性質を把握しておこう。

空中投げ1

空中投げはハニー、ピッキー、エミ、チャーリー、マーラーの5キャラが使用可能になっている。一定以上の高さで両者が空中で密着していれば成立する。また、その成立する時間は1フレームしか必要とせず、打撃を出しても攻撃判定発生のフレームまえまでに吸われしまう。



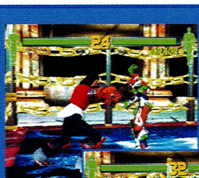
←アッパーなどで浮かしたあとが狙い目。



➡受け身をうまく取らないと回避は困難。

側面投げ&背後投げ

側面投げと背後投げはタッチ投げでは成立しないので、このどちらかを決められる状況では、密着してから狙うようにしよう。なお、背後投げはⓅ+Ⓖだけで立ち、しゃがみどちらでも投げることができる。一方の側面投げは、しゃがまれていると成立しないので注意。



←側面or背後ではタッチ投げは不成立。



➡背後投げは状態に左右されずに決まる。

空中投げ2

ピッキーとグレースが使用可能。コマンドを入力すると打撃を兼ねた投げモーションで落下し、それが立ち状態の相手に触れれば投げとして成立する。しゃがみ状態に触れた場合は、相手にもダメージを与えられるが、もしも空振りした場合は自分がダメージを受けることになる。



←コマンド入力でつかみモーション発生。



➡立ち状態の相手に触れれば投げ成立だ。

壁投げ

なんと壁投げは、ノーマル投げの状態でタッチ投げのように"相手が出した技の攻撃発生の半分までをつかむ"ことができる。また、本来は投げることが不可能となっている相手のよろけ中でも投げが成立するのが特徴だ。ただし、タッチ投げだと壁投げにはならないぞ。



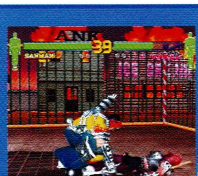
←壁付近でよろけを誘発させれば……。



➡壁投げがほぼ確実に決まってしまう。

ダウン投げ

その名のとおり、ダウン状態になった相手に成立する投げ。サンマンとマーラーの2キャラのみが使用できる。ダウン状態の相手につかみモーションが触れれば成立となる。なお、サンマンは合計3種のダウン投げを持つが、それぞれつかめるダウン状態は決まっている。



←ダウンした相手にのみ決められる投げ。



➡サンマンとマーラーのみが使用可能だ。

投げ抜けは『FV2』の重要ファクター！　必ず覚えよう

投げ抜けとは相手の投げに対してコマンドを入力し、投げを回避する防御手段のこと。投げ抜けのコマンドは、相手の投げによって変える必要があり、基本投げなら方向ボタンをどこにもいれずにⓅ+Ⓖ、コマンド投げなら、コマンドの最後の方向+Ⓟ+Ⓖで投げ抜けることができる。これは投げコンボなども同じだ。『バーチャファイター3tb』をプレイしたことのある人なら取っつきやすいシステムだろう。さらに側面投げも抜けることができる。左側面なら⇦Ⓟ+Ⓖ、右側面なら⇨Ⓟ+Ⓖといった具合に、つかまれる方向+Ⓟ+Ⓖを入力すればいいぞ。ただし、なかには投げ抜けできないものも存在する。下段投げや背後投げ、空中投げ、ダウン投げなどで、これらに対しては投げが成立するまえに対処しなければならない。



➡各種投げに対応した抜けコマンドを入力せよ。

➡『FV2』は側面投げを抜けられるぞ。



⬅背後投げは投げ抜け不可（一部例外アリ）。

➡下段投げも抜けることができない。注意！

投げ抜け受付時間について

投げ抜けの受付時間は、下表のとおり。投げが成立してから受付が始まり、67ページのテックガードエスケープの項でも少し触れたが、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでも投げ抜けを受け付けている。この場合は通常投げ抜けコマンドのⓅ+Ⓖよりも受付時間が長くなるのがポイント。受付時間の短い側面投げや壁投げも、これを使えば簡単に抜けられるし、後述する複数投げにも効果を与えるので、つねにこのⓅ+Ⓚ+Ⓖによる投げ抜けを行ったほうがいいだろう。もちろん、TGが暴発してしまうが、それでも使う価値は十分にあると言える。

投げ抜け受付フレーム一覧

正面投げ	Ⓟ+Ⓖ	投げ成立から9フレーム目まで
	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ成立から13フレーム目まで
側面投げ	Ⓟ+Ⓖ	投げ成立から1フレーム目まで
	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ成立から左5フレーム目、右4フレーム目まで
壁投げ	Ⓟ+Ⓖ	投げ成立から1フレーム目まで
	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ成立から5フレーム目まで

投げ抜け後の攻防を知る

各種投げ技を抜けると、下の写真のような状態になる。このとき、投げ抜けた側は相手より一瞬さきに動き出すことができ、上下左右いずれかの方向+Ⓟ+Ⓖによる投げ4択と、打撃による選択を迫ることが可能だ。逆に抜けられた側は、その投げ4択と打撃に対して防御手段を取っていかなければならない。抜けられた側のポイントとしては、投げを読んだなら、後述の複合投げ抜けを用いて防御力を高め、打撃に対しては手堅くガードで対処していくといいだろう。



⬆投げ抜け後は組み合った状態になり、抜けた側がここからさまざまな選択を迫れる。防御側はとにかくキツイぞ！



⬅組み状態からの投げはⒼでキャンセルが可能。

➡意味はないがフェイントとして使うのも可。

これができればもう完璧!?　投げ抜け関連テクニック集

G&A投げ抜け

G&A中に投げ抜けを入れ込み、防御力を高めるテクニック。ただし、G&A返しができなくなってしまううえ相手の攻撃とこちらのボタン入力（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）が重なると、G&Aのガード効果がなくなるうという欠点を持つ。



⬆上段G&A中に投げ抜けを入力。あくまで保険的テクニックだ。

投げ抜け複合入力

投げ抜けは受付時間内なら何回入力しても認められる。つまり、複数の投げ技を抜けられるわけだ。相手の投げの選択肢を必然的に減らすことができるので最低でもふたつの投げ抜けコマンドを入力し、防御力を高めよう。



⬆TGは暴発してしまうが相手の投げの選択肢を減らせる点は大きい。

側面投げガード投げ抜け

TGエスケープからの側面投げは、たいてい、技の硬直中に決まっている。ここで相手が投げにくるタイミングに合わせて、⇦or⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（Ⓖ押しっぱなし）と入力してみよう。相手が完璧なタイミングで投げにきていれば、TGの暴発を防ぎつつ、相手の投げを抜けることが可能になっているぞ。



⬅相手の動きに集中して、タイミングよく入力だ。

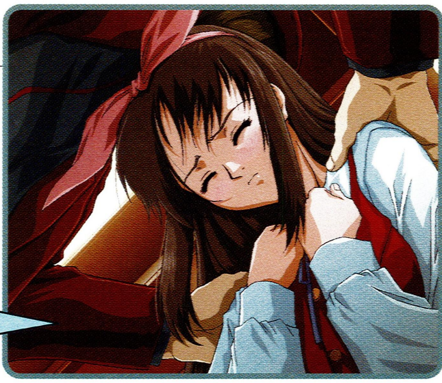
投げ抜け返し

じつは、投げ抜けをさらに抜ける方法が存在する。やりかたは投げ抜けされたあとの12フレーム後、ちょうどエフェクトが消えた瞬間から2フレーム以内にⓅ+Ⓚ+Ⓖを押せばいい。なお、この投げ抜け返しをさらに返すことも可能。つまり、ミスしない限り、一生続いてしまう。タイミングはシビアだけどね。



⬅タイミングがシビアでつねに狙っていけるか？

攻略の達人@DC



チャートを使って、事件3&4を全力攻略!

探偵紳士DASH!

発売日 発売中
ジャンル アドベンチャー
価格 6800円(通常版、限定版ともに)
ドリームポイント 360ポイント
プレイ人数 1人
ビジュアルメモリ 9ブロック使用
発売元 アーベル
開発元 アーベル
通信機能 対応(ホームページ)
対応周辺機器 VGAボックス
http://www.abel-jp.com/

GUIDE OF THIS GAME
世界に30人しかいないクラスAの凄腕探偵、悪行双麻の活躍を描いた本格推理アドベンチャー。前号に引き続き事件3と事件4をチャートで攻略していく。

複数の事件を同時に解決する効率的な捜査方法を公開!!

個々の事件の攻略に入るまえに、事件1～4までをどういう順序で解決していくのが効率的かを考えてみたい。下の表にあるように最初に解決すべきなのは事件1だが、ゲームスタート時に依頼を受けている事件3も、解決希望日数以内に解決するには同時に進めていくのが望ましい。また、事件4は事件2を解決している必要があるので、全体的な解決順序は右のチャートのように進めるのが理想だ。

事件No.	事件名	最短解決日数	特徴
001	見えない夫の捜索	7日	最初に解決すべき案件
002	ミント御剣 護衛依頼事件	6日	事件#001を解決している必要がある
003	ゴースト殺人事件	7日	事件#001を解決している必要がある
004	海御寺邸殺人事件	8日	事件#002を受けている必要がある

解決すべき事件の順序

事件#001 見えない夫の捜索
↓
事件#003 ゴースト殺人事件
↓
事件#002 ミント御剣 護衛依頼事件
↓
事件#004 海御寺邸殺人事件



↑別の事件に挑むためにも、とにかく事件1は速やかに解決すること。



事件#004 海御寺邸殺人事件

順序からいえば、事件3から攻略するべきなのだが、まずは前号で中断していた事件4の攻略からスタートしたい。なお、事件4は事件2を進めていないとシナリオが進展しないため、事件2と同時進行で1日目から攻略するパターンを掲載することにした。

1日目 依頼人である涼子との出会い

1日目は、夜(18：00～6：00)に林で涼子に会う必要がある。涼子は事件4のカギを握る人物だが、1日目に得られる情報はほとんどない。涼子に会ったら、2：30までに御剣邸を目指すように。

2日目① 事件#002も同時に進行

1日目と違って、2日目はイベントが多発するので、見逃してしまうことのないように。最初に米村と約束した時間に御剣邸に入ってミントを連れ出し、探偵事務所に戻ってくる。つぎに、寝室に移動してミントと会話したら、とりあえず探偵事務所を出ること。探偵事務所に戻るとミントがいなくなっているので、寝室を確認してから探偵事務所を出てみよう。朝になってから探偵事務所に戻ると、謎の人物から電話がかかってくる。つぎに、探偵事務所前に移動すると、麻衣子&西船橋と会うことになる。西船橋からは、NEXUSの江ノ本開発部長が誘拐されたという情報が得られるはずだ。

御剣邸前 2:00～2:30
↓
右の部屋 2:00～4:00
↓
探偵事務所 Anytime
↓
寝室 Anytime
↓
探偵事務所前 Anytime
↓
探偵事務所 Anytime
↓
寝室 Anytime
↓
探偵事務所 6:00～16:00
↓
探偵事務所前 6:00～16:00

2日目② 不気味な電話が双麻に……

夜になってから探偵事務所に戻ると、再び謎の人物から電話がかかってくる。電話を終えて林で涼子と再会したら、ジプレに向かうように。ジプレを訪れると、またしても謎の人物から電話がかかってくるはずだ。続いて海の見える丘公園に行くと、ミントと会うことができる。ミントと会話を終えたら、ホテル前で西船橋に会うこと。

探偵事務所 18:00～6:00
↓
街はずれ 18:00～6:00
↓
ジプレ 17:00～23:00
↓
海の見える丘公園 18:00～6:00
↓
ホテル前 Anytime



↑ジプレにまで電話がかかってくる。電話をかけてきた人物には、凄腕の探偵が必要とのことらしいが……。

↓海の見える丘公園で行方不明だったミントと再会した双麻は、ミントの人間らしい感情に驚かされる。



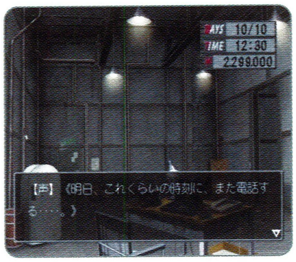
3日目 ミントとの共同生活がスタート

探偵事務所に戻ってから寝室に行くと、ミントの着替えを見ることになる。続いて探偵事務所に戻ると、ミントとの共同生活がスタートするはずだ。朝になったら、海御寺邸前で西船橋と会っておくこと。夜に再び海御寺邸前へ行くと、今度は涼子に会うことになる。

寝室 Anytime
↓
探偵事務所 Anytime
↓
海御寺邸前 6:00～16:00
↓
海御寺邸前 18:00～6:00

4日目 電話をかけてきた人物の名はクール

翌日、正午を過ぎた探偵事務所に電話がかかってくる。電話の内容では、明日の同時刻に電話で双麻と会う手順を説明するという。電話をかけてきた人物は、クールという名前を告げて電話を切るが、いまのところ正体は不明だ。ちなみに4日目はクールからの電話以外にイベントがないので、中華街でミントとの生活に必要な日用品を買っておくといいだろう。



↑翌日の同じ時刻に、再びクールから電話があるというのだが……。

5日目 クールの暗号を解読してホテルへ

昨日と同じ時間に、クールから探偵事務所に電話がかかってくる。ドアの下にメモを置いたというので、メモに書かれた暗号を解くことになる。メッセージを英語で読むと、"You are at 1000year(=millennium) at 21 to 22（21時から22時までにミレニアム・ホテルで）"という意味になるので、指定された時間にホテルのロビーへ移動すること。すると、クールから電話があって、いまからジプレで会うことを約束されるはずだ。ホテルを出ると、ホテル前で涼子と会話することになるが、たいした情報は得られない。続いてセントラル街で西船橋に会ってからジプレに行くことになるが、刑事の西船橋と会ったことが約束違反だとして、クールとは会えなくなる。

- 探偵事務所 12:00～16:00
- ホテルロビー 21:00～22:00
- ホテル前 Anytime
- セントラル街 Anytime
- ジプレ Anytime



↑セントラル街で西船橋と会ったことが、クールとの約束に大きく影響。



↑ホテルにかかってきた電話で、クールと会えることになったのだが……。



↑刑事の西船橋に会ったため、ジプレに行ってもクールとは会えなくなる。

6日目 クールの正体は……涼子!?

翌日になると、ミントが探偵事務所でクールからのメモを発見する。メモに書かれた電話番号に電話すると、クールと会話ができる。しかも、クールはいまから探偵事務所へ行くという。そして、探偵事務所を訪れたクールの正体が、涼子だったことに双麻は驚かされる。涼子との会話では、場所を変えたいという涼子の提案でジプレへと移動することになる。しかし、ジプレで涼子が酔いつぶれてしまうので、双麻は涼子を滞在しているホテルへと送っていくことに。ホテルの部屋で海御寺邸殺人事件について語り始めた涼子は、22：00から23：00に海御寺邸前にいるので、いっしょに調査してほしいと双麻に懇願するのだった。

- 探偵事務所 18:00～23:00
- ジプレ 17:00～23:00
- セントラル街 Anytime
- ホテルの部屋 Anytime


↑酔いつぶれた涼子をホテルへ送っていくが、涼子の目的ははたして……。

7日目 涼子の依頼を受けて海御寺邸へ

ホテルで夜を明かして探偵事務所へ戻ってくると、麻衣子から電話がかかってくる。海御寺邸殺人事件についての情報を教えてくれた麻衣子に、双麻は海御寺邸の調査を約束する。夜になって指定の時間に海御寺邸前に行くと、双麻を待っている涼子と会えるはずだ。そして、涼子からの依頼を受けると、涼子とともに海御寺邸に潜入することになる。不気味な海御寺邸で明らかになる真実とは……？

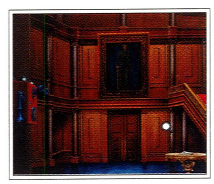
- 探偵事務所 Anytime
- 海御寺邸前 22:30～23:30
- ホール Anytime



↑涼子の指定した時間に海御寺邸を訪れて、涼子からの依頼を受けること。

捜査メモ 海御寺邸では……

海御寺邸に潜入すると、クリックモードに切り替わる。クリックモードでは、とにかく画面の隅々をクリックすることが重要。一度調べた場所でも、さらに調べると何か変化があるかもしれない。


←アイコンを動かして、とにかくクリック！

好評にお応えして…… 販促用ポスターをプレゼント!!

昨年11月24日号で実施した販促用ポスタープレゼントが好評だったため、いまでは入手困難となってしまった販促用ポスターを『探偵紳士DASH！』のファンへ再び放出することになった。今号も、アーベルのご厚意によって、5名様にプレゼント。希望する方は、①住所、②氏名、③年齢、④『探偵紳士DASH！』をプレイした感想、を必ず書いて、右のあて先まで官製ハガキにてご応募ください。締切は、2月8日（必着）。なお、当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

〒154-8528
(株)エンタープレイン
ファミ通DC編集部
「探偵紳士DASH! ポスター」係



これが最後のチャンス(かも)!?

←もはや入手不可能（？）となったプレミアムポスター。以前のプレゼントで抽選にもれた人も、ぜひ応募してもらいたい。



事件＃003

ゴースト殺人事件

事件3は、プロローグの段階で麻衣子から依頼をすでに受けているので、事件1を解決してからでは時間的な余裕があまり残されていない。できることなら、事件1と並行してシナリオを進めていくべきだろう。また、事件のカギを握るのは麻衣子ではなく、海の見える丘公園で出会う名波兄妹と謎の女性であることに注意したい。



⬆春香の兄である名波秀一は、何か事件に巻き込まれているようだが……。

1日目 海の見える丘公園での出会い

夜に海の見える丘公園へ行くと、会ったことのない黒ずくめの女性がいる。そして、早朝に再び海の見える丘公園を訪れると、今度は名波兄妹がゴーストの調査をしている現場を目撃することになる。名波兄妹と会話を終えてから探偵事務所に戻れば、麻衣子から進捗状況を確認する電話がかかってくるはずだ。つぎに、電話を終えて孔龍邸に向かうと、謎の男性（孔龍）と会うことができる。続いて、オフィス街でスーツ姿の女性に出会ったら、探偵事務所前で麻衣子にスーツ姿の女性のことを報告すること。さらに、ホテル前に移動して孔龍と再会し、夕方の中華街入口でチャイナ服の女性にも会っておく。以上のイベントを見たら、探偵事務所前へ移動して、メッセージの変化を確認しておこう。

- 海の見える丘公園 0:00～6:00
- 海の見える丘公園 6:00～16:00
- 探偵事務所 8:00～16:00
- 孔龍邸前 10:00～18:00
- オフィス街 12:00～18:00
- 探偵事務所前 Anytime
- ホテル前 10:00～16:00
- 中華街入口 16:00～18:00
- 探偵事務所前 10:00～18:00



⬆夜の公園で会った謎の女性。ゴーストについて知っているようだが……。



⬆ピンクのスーツを着た女性に、オフィス街で遭遇。誰なのだろうか？



⬆ホテル前にいた孔龍。富豪ということ以外、詳しいことはわからない。

捜査メモ メッセージの変化に注意

探偵事務所前では、物語の進展によってメッセージが変化する。ちゃんと確認すること。



⬅ささいな変化も、見逃さないように！

2日目 さらに海の見える丘公園を調査

翌日は、早朝に海の見える丘公園で再び名波兄妹と会話して、ゴーストについての目撃情報をしっかりと聞いておくこと。名波兄妹と会話を終えたら、夕方に中華街へ行くと、昨日会ったチャイナ服の女性と再び会うことができる。そして、22時以降になってから、海の見える丘公園に移動すると、双眼鏡を使ってどこかを観察している黒ずくめの女性と再会するはずだ。夜遅くに女性が何をしているのか不明だが、ゴースト事件と無関係だとは考えにくい。女性との会話からも、彼女がゴーストについて何かを調査していることがうかがえるのだが……。

- 海の見える丘公園 6:00～16:00
- 中華街 16:00～18:00
- 海の見える丘公園 22:00～6:00



⬆黒ずくめの女性は、双眼鏡を使って何を見ているのだろう？

3日目 電話をめぐる兄とのトラブル

3日目になっても、海の見える丘公園で名波兄妹と会話しておく必要がある。しかも、昨日までと違って、妹の春香にどこか元気がない。詳しく聞くと、兄とケンカをしてしまったという。ケンカの原因はというと、兄にかかってきた妙な電話が発端だったらしい。無言電話だったため、電話に向かって怒鳴ったところ、兄は激怒してしまったというのだ。兄の秀一にとっては非常に重要な電話だったようなのだが、かつては温厚だった兄に罵倒されたことが、春香にとっては相当ショックだったようだ。しかし、それでも兄を心配する春香に、双麻は心を動かされていく。とにかく春香の兄にかかってきた電話が気にかかるのだが……。

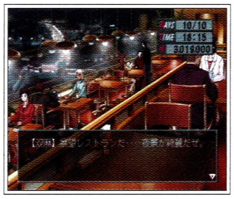


⬅兄とケンカして落ち込んでいる春香を何とかしてあげたいところだ。

捜査メモ CGコンプリートを目指すには……？

中華街にある中国古典遊戯店では、ゲームに登場したCGを買うことができる。しかし、買うことができるのは、いままでに見たことのあるCGのみ。したがって、CGコンプリートを目指すなら、すべてのCGを見逃さないようにプレイしなければならない。とくに見逃しやすいのは背景のCGで、時間帯によって変化するすべてのパターンを見ておく必要がある。





⬅⬆カタログに載っていないのは、まだ見ていないCG。背景CGは朝、夕方、夜の3パターンを見ておくように。

4日目 孔龍邸に忍び寄る謎の女性

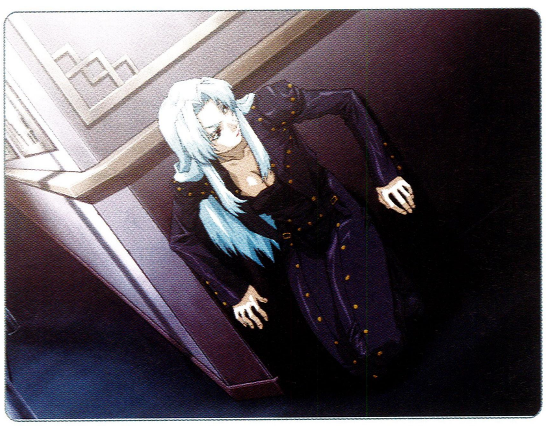
4日目は、最初に海の見える丘公園で春香から兄にかかってきた電話番号を入手すること。探偵事務所で春香に聞いた番号へ電話をかけると、なぜか公安第4課につながるはずだ。電話を終えて展望レストランに行くと、ピンクのスーツを着た女性に再会することになる。続いて、マンション前に移動すると春香がいるので、兄が連絡している電話番号について確認しておくように。また、セントラル街でピンクのスーツを着た女性と再び出会ったら、ジプレで公安第4課についてアッシュに調べてもらうように頼んでおくといい。夜になったら、中華街入口で孔龍の秘書と会話し、中華街でチャイナ服の女性とも会うこと。さらに孔龍邸前に行くと、黒ずくめの女性(伏姫)と遭遇することになる。

- 海の見える丘公園 6:00～16:00
- 探偵事務所 Anytime
- 探偵事務所前 Anytime
- 展望レストラン 11:00～20:00
- マンション前 16:00～0:00
- セントラル街 16:00～0:00
- ジプレ 17:00～23:00
- 中華街入口 18:00～6:00
- 中華街 18:00～2:00
- 孔龍邸前 18:00～6:00
- 探偵事務所前 Anytime





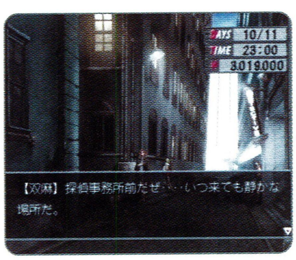
⬅⬆春香の兄が連絡している公安第4課について、調べてもらおう。



➡夜の孔龍邸前で、無謀にも屋敷へ侵入しようとしている黒ずくめの女性に遭遇。見かねた双麻は、女性を安全な中華街入口まで連れて行くことになる。



⬆黒ずくめの女性は、伏姫という名前らしい。変わった名前だが……。



⬆伏姫と会ってから探偵事務所前に戻ると、メッセージが変化している。

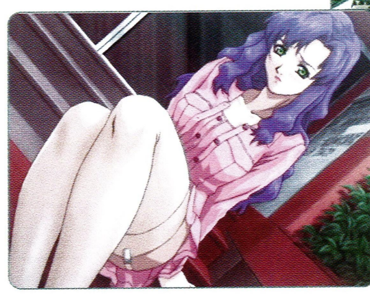
5日目 公安第4課の正体とは……?

5日目の朝になったら、中華街でチャイナ服の女性と会ってから、中華街入口で孔龍の秘書にも会っておく。つぎに、オフィス街へ行くと、ピンク色のスーツを着た女性に会えるはず。女性が双麻の名前を口にしたことから、正体が連絡員の綾木麻衣子と判明。隠しごとをしないという約束を破った麻衣子に、双麻はお仕置きを思いつく。麻衣子にあとで探偵事務所に来るように告げたら、マンション前で春香から兄が失踪したことを聞いておくように。そして、探偵事務所前でコールガールたちにからまれる麻衣子と会ったら、ジプレで公安第4課の情報を買うこと。

- 中華街 6:00～18:00
- 中華街入口 6:00～18:00
- オフィス街 8:00～18:00
- マンション前 12:00～0:00
- 探偵事務所前 18:00～6:00
- ジプレ 17:00～23:00



⬆マンション前で、春香から兄が失踪したことを知らされる。公安第4課をめぐるトラブルに巻き込まれたのだろうか?



⬅オフィス街で会ったピンクのスーツを着た女性は、弁護士の麻衣子だった。連絡員のときのスタイルとは別人のようだ。



⬆探偵事務所前にやってきた麻衣子からは、公安の情報を聞くことができる。



⬆アッシュが入手した公安第4課の情報からは、何がわかるのだろうか?

捜査メモ 中国4千年の秘技による裏モードとは?

今号で『探偵紳士DASH!』の攻略はいちおう終了となるが、最後にとっておきの情報を公開することにしよう。中華街にある中国古典遊戯店では、カタログのCGをすべて購入すると、中国4千年の秘技を授けられる。そして、秘技を使うことによって、じつはあっと驚く裏モードがプレイできるようになるのだ。ムダなく報酬を手に入れる必要があるので条件はかなり厳しいが、いままでの攻略を参考にして、ぜひチャレンジしてもらいたい。



⬅裏モードをプレイするには、中国古典遊戯店でカタログをすべて購入することが条件。究極の裏モードをプレイして、初めて『探偵紳士DASH!』を遊び尽くしたと言えるだろう。

新たなる機体情報と徹底攻略の2本立て！

ギガウイング2

発売日	発売中
ジャンル	シューティング
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	19ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	タクミコーポレーション
通信機能	対応（ホームページなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、VGAボックス

http://www.capcom.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
敵弾を跳ね返すリフレクトフォースを駆使するシューティングゲーム。難易度もそんなに高くないので、一度挑戦してみてはどうだろうか？



こ…これは!?　懐かしの愛機の復活か!?

左の写真を見ればわかるとおり、前作の機体も使えそうな雰囲気だ。今回掲載している写真ではカーマイン、雷迅と思われる2機体だが、ほかにも存在するかどうかが気になるところ。また、今回紹介した2機体は、チェリィとカートがパイロットになっているが、前作の機体は残り2機でパイロットは残り3人。というわけでひとり余ってしまうが……？　さらなる新機体が存在するのか!?



⬅なんと、これは前作にも登場した雷迅か!?　ショットに変化はないようだが……。パイロットはカート？



➡キレイな画面であの雷迅が復活!?　パワーアップしたところなどは、はたしてあるのだろうか……？



⬅カーマインも見事に復活か？　こちらのパイロットはチェリィ。前作は4キャラだったということは新機体がまだある？



➡スピードを活かした倍率アイテムの回収率は今回もずば抜けているのだろうか？　非常に気になるところだ。

キャラごとにステージ構成が違う!!

前作同様、キャラクターごとに序盤3ステージの登場順が違っている。同じステージでも1面にくるか3面にくるかで、敵の弾やボスの攻撃方法に違いがあるのだ。

ステージによってボルカノン現象を何回発生させられるかに違いがあるのはもちろんとして、同じステージでも1面ではボルカノン現象を発生させられないが3面なら発生可能になる……なんていうこともあるぞ。このステージ構成のシステムによって、キャラによる点数の差はけっこう激しいものになりそうだ。

いちばん点数を稼げるキャラは誰なのだろうか。どちらかといえば稼ぎが熱いゲームなだけに、各キャラで3面までのスコアを出してみて、自分に合うキャラを見つけてみるのもいいかも？



⬆ステージ1に工場がきた場合はこんな感じの攻撃になるが……。



⬆ステージ3に同じ面がきたときはボスの攻撃法に変化があるので注意！

ステージ構成表	市街	雲海	工場
カート	ステージ3	ステージ1	ステージ2
ロミ	ステージ3	ステージ2	ステージ1
リミ	ステージ1	ステージ3	ステージ2
チェリィ	ステージ2	ステージ1	ステージ3
ラルゴ	ステージ1	ステージ2	ステージ3

倍率システムを完全に把握せよ!!



現倍率
あらゆる点数にかかる倍率。敵を倒したときやステージクリアー時のボーナスにもこの倍率がかかる。

加算倍率
倍率アイテムを取るごとに現倍率に加算されていく倍率。ステージクリアーや自機がやられるとゼロに戻る。

スコアの鍵を握るが倍率システム。すべての要素に現倍率がかかるので、現倍率をいかに上昇させるかがポイントになるぞ。現倍率を上昇させるには、倍率アイテムを取るだけでいい。あとはボルカノン現象を発生させる（画面上に倍率アイテムを一定数以上出現させる）のと、ボス戦ではあまりダメージを与えずにリフレクトで粘る、このふたつに注目して回収だ。

SAMPLE

・現倍率が1000のときに10点の敵を倒せば10000のスコアとなる。

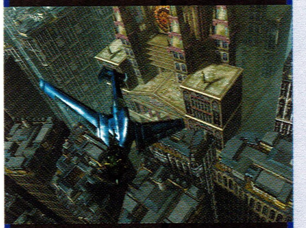
・加算倍率が50のときに+5の倍率アイテムを続けて3つ取った場合、55+60+65で合計180が現倍率に加わることになる。

倍率アイテム一覧



ついに始まる"弾幕"vs"反射"の死闘！　まずは序盤の攻略!!

STAGE 市街



MISSION
上空より進行ルートを確認、市内制圧部隊を殲滅。

前半戦は中型機の連射弾がポイント。連射弾はすぐにリフレクトせずに、ある程度泳がせてからリフレクトしよう。後半は列車地帯。ここは2両目と中型機のところでリフレクトするといい。



↑ここは右のほうで青弾にリフレクト。そのまま上へ！



↑中型機の連射弾はある程度撃たせてからが勝負どころ。



↑2両目の弾を左右からリフレクトすれば簡単だね。

STAGE BOSS 大本営型巨重戦足 ギメル

最初の針弾のばらまきでリフレクトを使っていこう。このあと火炎弾は意外に判定が大きいので注意しよう。つぎの速射レーザーもリフレクトだ。ボスがジャンプするときに出す小さいホーミングミサイルは画面の上のほうに移動しながら避け、そのままリフレクトで火炎放射をかわしていく。第2段階のUFOは速攻で破壊できるぞ。


↑まずはこの弾でリフレクト。終了後に注意！


↑速射レーザーもリフレクトチャンスだ。

STAGE 雲海



MISSION
高空より敵部隊を急襲、空中部隊の旗艦を撃破。

ボルカノン現象が多発するこの雲海。ボルカノンは2台の飛行船、巨大帆船で確実に発生させられる。後半の高速スクロール地帯はリフレクトを使いつつ、徐々に左右に移動して避けていこう。



↑うまくリフレクトを使えば、2回ボルカノン可能！



↑安定してボルカノンさせられる巨大帆船。中央で。



↑高速スクロールでは大きく避けるとやられやすい。

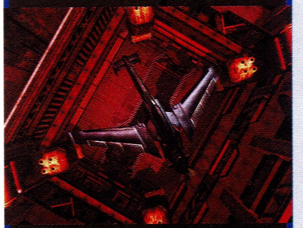
STAGE BOSS 空載制空突撃機 ダレット

両側を弾に挟まれ、そのあいだを狙い弾で殺しにくるパターンの多いボス。ピンクの針弾のワインダーを皮切りにリフレクトを行い、あとはリフレクトが溜まり次第、ボスの攻撃の切り替わりに合わせて順番に使っていこう。なお、基本の位置を左右の端付近にしておくと、弾避け＆リフレクトがやりやすいので覚えておくこと。


↑ピンクの針弾ワインダーがリフレクトの合図。


↑基本は左右からのリフレクトで難なく倒せる。

STAGE 工場



MISSION
工場区域の占拠部隊を殲滅、敵秘密兵器の破壊。

中型機がまばらに出現してくる工場ステージ。ポイントは地上物のコンテナで、破壊して勲章を回収するかしないかで大きく変わってくる。後半は中型戦車に対してリフレクトを使っていこう。



↑地上物の大量のコンテナには勲章が眠っている。



↑戦車と中型機の弾は絶好のリフレクトポイント。



↑この4つの砲台は点数が高いのでくまなく破壊したい。

STAGE BOSS 強襲潜水爆撃 ユッド

第1段階は両翼から真下に撃たれる速射弾とピンク弾の連射がリフレクトポイント。ピンク弾のあとは幾何学模様の弾に囲まれるので、画面下の中央より少しずれた位置で避けよう。第2段階は画面を覆う攻撃が多く、そのあいだに早い弾が混ざる。画面を覆う攻撃にリフレクトを、早い弾は正面よりずれた位置で対処しよう。


↑赤い連射弾は突然くるので警戒しておこう。


↑弾避けがきつい攻撃でもリフレクトなら安定だ。

ようやく、すべてのキャラが勢揃い！　みんなコンプリートした？

燃えろ！ジャスティス学園

発売日	発売中	通信機能	対応（オンライン対戦）
ジャンル	格闘アクション	対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	2ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	カプコン		

http://www4.capcom.co.jp/m-justice/

GUIDE OF THIS GAME
アーケード、プレイステーションで人気を博した『ジャスティス学園』の続編。自分だけのキャラクターをゲームセンターに持っていけるシステムが秀逸だ。



"2プラトン"の性質と"2プラトン返し"における攻防

『燃えろ!ジャスティス学園』を代表するシステムのひとつでもある"愛と友情の2プラトン（以下：2プラトン）"。2プラトンは、根性ゲージを2本消費して発動可能なパートナーとの協力技で、発動モーション中は攻撃を食らってもやられモーションにならないといった特性（ダメージは受ける）を持っている。このため、相手の連繋攻撃に対する割り込みなどに使っていくのが基本。しかし、攻撃がヒットしたからといって、そこで終わり……にはならない。

ここで登場するのが、根性ゲージ1本を消費して発動できる"2プラトン返し"と呼ばれる防御行動。具体的には、相手の2プラトンがヒットしたあとに同じ強さのⓅ＋Ⓚ同時押しで3人目のパートナーが乱入！　5秒間の制限時間内に攻撃をヒットさせることができれば、見事に2プラトン返しが成功してダメージを回避できる。

今回はこの2プラトン返しに焦点を絞って、2プラトン返しを発動した側（＝攻撃側）と2プラトンを発動した側（＝防御側）それぞれの視点から、有効な行動と選択肢についてを考えてみよう。



⬆2プラトンは3プラトンと違って無敵状態ではない。ダメージを食らうぞ！

攻撃側の選択肢

2プラトン返しを発動した場合、引き分け＝負けなため、積極的に攻めなければ意味はない。とはいえ、5秒間からさらに演出時間を差し引いた約3秒間が攻撃に許されている時間。実際に何度かプレイしてみればわかるが、ハッキリ言ってこちらから攻撃できるチャンスは……多くて2回。このため、防御側の行動をある程度は先読みして、勝負を賭ける必要がある。では、どういった選択肢が有効なのかといえば、これには大きく分けて4通りが考えられる。まずは、相手が地上にいるか空中にいるかの選択がひとつ目。さらに攻撃を出してくるかこないかで、自分の行動を決めていけばいい。ジャンプガードに対しては投げで対応だ。



⬆とにかく先読み！　もたもたしているとすぐに時間切れだぞ!!

2プラトン返しの成立と制約



⬅発動直後に演出が入るため、実質的に3秒ぐらいの時間しかない。

2プラトン返しは、いずれかさきに攻撃（投げも含む）をヒットさせることで勝敗が決まる。ただし、時間切れで引き分けた場合は防御側の勝ちで2プラトンが成立するため、攻撃側が圧倒的に不利な状況といえる。

制約
その1：すべての必殺技を使用することができない。
その2：すべての完全燃焼アタックを使用することができない。
その3：スーパージャンプを使用することができない。

防御側の選択肢

防御側は引き分け＝勝ちになるので、基本的に無理な攻めを展開する必要はない。ようは、単純に逃げ切るだけで勝ちが待っている。なかでももっとも安全度が高いと思われる選択肢は……バックジャンプだ。地上でのガードは立ちとしゃがみガードの2種類があるのに対して、空中ガードなら1種類ですむのが最大のメリットだ。しかし、空中ガードは必ずしも万能な選択肢ではなく、相手が空中投げにきたり、ダッシュで下をくぐられてしまうと意味がない。こういった行動で相手が攻めてくると思ったら、あらかじめ攻撃発生の速い弱Ⓚなどを置いておくのが無難。また、投げに関しては投げ抜けをしても意味がないぞ！



⬆安定はバックジャンプだが……けっきょくは読みが重要か？

ときにはガマンすることも必要？

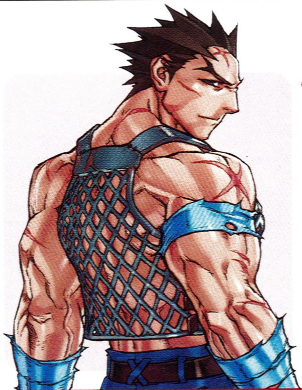

⬅根性ゲージがゼロなら、2プラトンが入れ放題。

いくら根性ゲージがあるからといって、毎回2プラトン返しを狙っていてもゲージのむだ。2プラトンを食らって負けてしまう状況以外では、あえて返さないのもひとつの方法。相手のゲージもチェックするといいぞ！

サポート重視でゲージを回復！


⬅完全燃焼アタックを使い放題なのでかなり強力。

2プラトン＝ダメージといった考えになりがちだが、意外と重要なのがひなたや夏、ゆりか、委員長の根性ゲージ回復。ゲージを使って、2プラトンで回復……といった闘いかたもできるので、チームにひとりは欲しい。



バーニングバツ

出現条件 ストーリーモードで太陽学園を選択し、"バーニングバツ"出現ルートを進んで最後までクリアー。

雷蔵との激しい修行によって、新たな必殺技と完全燃焼アタックを手に入れた新生バツ。一見すると同じキャラにも見えるのだが……はたして、その実力やいかに!?

燃える男の闘いかたをマスターせよ！

基本は同じだが、随所に違いの見え隠れするバーニングバツ。まず攻撃の基本となる熱血コンボでは、弱Ⓟ→弱Ⓚの派生ルートがないため、立ち弱Ⓟ×2が近距離戦での主軸。これ以外に基本技性能の変化はないので、少し相手との間合いが離れた状態ではノーマルバツと同じく、しゃがみ弱Ⓚからリーチの長い立ち強Ⓚへとつなげていこう。また、同じように見えても性質が大きく変化している三日月キック&彗星キックのふたつの必殺技には要注意！ どちらもヒット後にダウンさせられなくなっている。そして、もっとも違うのが新技のバーニングエルボー。一見しただけでは、ガッツアッパー強化版とも思えるこの必殺技だが、じつは攻撃の出かかりに2プラトンと同じ効果を持っている。根性カウンターに使っていこう！



⬅多段ヒット系の必殺技以外ならこれを狙っていけ！

特選連続技

立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ→➘+強Ⓚ→ジャンプ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→空中熱血全開気合弾

基本的に連続技はノーマルバツと同じで、ショートエアバーストを絡めた連続技がダメージも大きい。根性ゲージがない場合は、ジャンプ強Ⓟから強Ⓚ→➡+強Ⓟ→➡+強Ⓚでフォロー。これでも完全燃焼アタックを地上連続技に組み込むより、大きなダメージを相手に与えることができるぞ！



⬅ジャンプ弱Ⓟを少し遅めに出せば問題ない。

➡ゲージがない場合は方向ボタン入れ攻撃だ！

オススメ必殺技&完全燃焼アタック

気合弾



⬇➘➡+Ⓟ

⬅相手との距離が遠いなら迷わずに撃ちたい。

バーニングエルボー



➡⬇➘+Ⓟ

⬅密かにダメージが大きいのも魅力的だぞ。

熱血全開気合弾



⬇➘➡⬇➘➡+Ⓟ

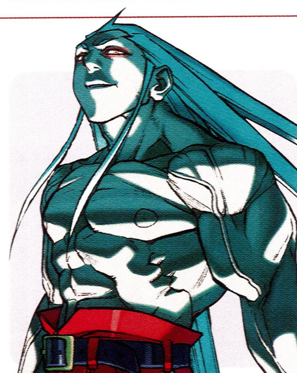
⬅連続技にはもちろん、カウンター対策にも。

忌野流 モズ落とし



⬇➘➡⬇➘➡+Ⓚ

⬅通常技キャンセルは不可。先読みで使おう。



デモン雹

出現条件 ストーリーモードで全学校の分岐ルートをすべて見ていること。

ストーリーモードのラスボスとして登場する暗黒面のデモン雹。内なる破壊衝動に身を任せた、強力無比な必殺技の数々と、二刀流からくり出されるリーチの長さを活かした闘いかたを心がけていこう！

新たな必殺技を使いこなせ！

二刀流と言うだけあって、パンチ系の基本攻撃と熱血コンボルートが一新されたデモン雹。近距離戦での基本となる立ち弱Ⓟは、リーチが長くなった代わりに攻撃発生が少し遅くなっているので、同じようにリーチが伸びて最速発生のしゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟのルートを使用。しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟはガードされてもデモン雹側が有利なので、そこからしゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚなどを織りまぜていくと効果的。また、弱Ⓟ→弱Ⓚや強Ⓟ→強Ⓚといったのルートはなくなっているので注意しよう。

中間距離では、ノーマル雹と同じモーションからくり出されるリーチの長いしゃがみ強Ⓚが主力となる基本技。必殺技では、近い距離から出していくことで、ガードされても相手の背後へ回り込める疾駆が牽制にも使えていい感じだ。



⬅デモン雹の2プラトンは味方にもダメージが……。

特選連続技

しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→➘+強Ⓚ→ジャンプ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→霧幻流闇吹雪

熱血コンボからショートエアバーストへとつなげる基本コンボ。根性ゲージがない場合は、最後の霧幻流闇吹雪を空中幻影脚へと置き換えていけばいい。ダメージ的には小さくなるが、地上連続技はしゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ→強Ⓟからキャンセル必殺技を狙っていくといいぞ！



⬅初段のジャンプ弱Ⓟを早めに出せば問題なし。



➡ゲージがない場合は、幻影脚で最後を絞める。

オススメ必殺技&完全燃焼アタック

昇斬



➡⬇➘+Ⓟ

⬅攻撃発生が早いので、根性カウンターに。

疾駆



⬇↙⬅+Ⓟ

⬅ヒット時のみ目押しで3回まで連続入力。

霧幻流 暗黒衝撃斬



⬇➘➡⬇➘➡+Ⓟ

⬅根性カウンターに使える完全燃焼アタック。

霧幻流 闇吹雪



⬇➘➡⬇➘➡+Ⓚ

⬅連続技に組み込めるうえに高ダメージだ。



後半6ステージを徹底攻略！　敵のアルゴリズムを見切れ！

ガンスパイク

発売日　発売中
ジャンル　シューティング
価格　5800円
ドリームポイント　300ポイント
プレイ人数　1～2人
ビジュアルメモリ　8ブロック使用
発売元　カプコン
開発元　カプコン、彩京

通信機能　対応（ホームページなど）
対応周辺機器　アーケードスティック、VGAボックス

http://www.psikyo.co.jp
http://www.capcom.co.jp

GUIDE OF THIS GAME
彩京とカプコンがタッグを組んで制作したアクションシューティング。キャラクターは『ストII』シリーズのキャミィや『魔界村』のアーサーなどが登場！



後半ステージはボスの攻撃をどう対処するかがポイント！

前半はランダムな順番で4ステージあったが、中盤ステージも3ステージがランダムに選ばれる。中盤4ステージは前半と違い、どんな順番でも難易度はそれほど変わらない。とはいえ、中ボスがかなり強いので油断は禁物だぞ。

中盤4ステージのつぎには、ラスト3ステージが待っている。ここはほとんどボスとの戦いが中心だ。ボスクラスの敵は攻撃力がかなり高い。相手の攻撃パターンごとに、回避方法を研究していくことが大切になってくるぞ。



⬅キャミィなら、敵の攻撃を覚えてかわしまくれ！



⬅アーサーなら、一気に倒すパターンを作ろう！

STAGE 5～7 UNINHABITED STATION

まず中型砲台が6機とザコが出現。中型砲台は壊さないと中ボス出現時まで残ってしまうので、必ずザコよりさきに全滅させよう。中ボスはバイクで、サイドカー部分に回転砲台が設置されている。回転砲台の攻撃が終わると同時に左腕から銃撃するので、ボス本体の左側に追い込まれないように注意しよう。ザコから倒すと確実。



⬅ザコは無視して砲台を壊す。画面外に残さないように注意。



➡回転砲台に気をとられてマシンガンを食らうと大ダメージ。

ボス Insect Robo Overlord & Attacker Antonio

ボスの形態は2段階。最初はバルカンと誘導ミサイルで攻撃してくる。最初はバルカンなのでボスの背後に回って攻撃し、誘導ミサイルが来たら逃げながらボスのまわりを回ろう。かわしたあとにちょうどボスの背後に戻るようにする。最終形態では弾をばらまいてくるので、ボスから遠く離れてかわしていればよい。体力が少なくなると絶大な威力のレーザーを発射してくるので注意しよう。



⬅アーサーならミサイルのまえに一気に倒せる。

STAGE 5～7 THE KING OF THE JUNGLE

まず小型砲台をショットで壊しながらワニの背後に回り、アタックで倒す。その後剣ザコを引き連れてフィールドを逆時計回りに逃げると、回転砲台が左から出現。逃げながらショットで攻撃しよう。中ボスはつねに背後に回りながらショットで攻撃。小型砲台を生み出してきたら、小型砲台を優先してマークして破壊していこう。



⬅回転砲台を画面内に出さないようにワニと砲台を破壊する。



➡剣ザコから逃げつつ、回転砲台をショットで撃とう。

ボス Jungle Master Sasuke

ボスのサスケは、飛び道具とナギナタ状の武器を振り回して攻撃してくる。そのほかに数回補充されるザコ砲台が2機出現する。ナギナタの攻撃が怖いので、基本的に逃げ回りながらショットで攻撃していこう。ボスに近道されないように、つねに外周近くへ誘導して回らせれば追いつめられないですむ。アーサーはかわしにくいので、ヘビーショットの連打で一気に倒すようにしよう。



⬅フィールドの外周を走らせるようにしよう。

STAGE 5～7 THE SLOPE

火炎放射機を持ったザコが出現。中途半端な間合いだと危険なので、できるだけ離れるか、背後に回ってアタックで倒していこう。その後、ホバーに乗ったカブキが中ボスとして出現。出現時に隙があり、一気にダメージを与えられる。その後は火炎放射ザコが3人ひと組で出現。ひとりだけ残して中ボスに攻撃していくと楽。



⬅火炎の射程外からヘビーショットで倒していくのが基本。



➡カブキを右に誘導したら、左に逃げると楽に倒せる。

ボス Snowboard Robo Rusher

まずボスは画面真上から弾をばらまき、バルカンを撃ってくる。しかしこのときボスの正面は安全地帯。真上に進んでボスに密着し、アタックやヘビーショットで大ダメージを与えられる。その後ボスは下に降りていくが、離れてショットで撃ってとどめを刺そう。第2形態ではショットのみで戦えば、機雷、エネルギー弾連射のくり返しになってわかりやすい。確実に誘導してかわしていくといい。



⬅まさかの安全地帯。8割の体力を奪えるはず。

STAGE 8
GATE FRONT ENTRANCE

中ボス Balrog Revenger

最初のザコは正確に狙って弾を撃ってくるので注意。ぐるぐる回りながらマークしてショットで撃とう。つぎにバルログが出現。接近すると爪を飛ばして攻撃、離れるとバルセロナアタックをしかけてくる。逃げながらショットでザコから倒していこう。バルセロナを食らいそうになったら迷わずスペシャルアタック（以下、SAと略）。ザコを倒したあとは、バルセロナの着地の隙を狙って攻撃しよう。


←飛来して襲いかかるバルセロナアタックの着地の隙にザコに攻撃しよう。

ボス Kabuki Revenger

カブキは左腕からエネルギー弾、右腕からマシンガンで攻撃してくる。それに加えて左右のふたりのザコが正確な射撃を行ってくるのがやっかい。まずSAで、どちらかのザコを速攻で倒してしまうのがよい。残りのザコは、ショットか強引にアタックやヘビーアタックで倒そう。カブキひとりになってしまえば、背後に回ってショットを撃っているだけで問題なく簡単に倒せる。


←ザコを倒したあとは背後に回っていれば安全。

STAGE 9
DEEP SHINE

中ボス Beauty Cat Lady

ライオン2匹をひきつれてビューティーが出現。さきにSAなどでやっかいなライオンを倒してアイテムを回収しよう。ライオンの弾は、離れていれば撃たれてからちょっと左右にずれればかわせる。そのあとはビューティーを少し中央におびき出して体力をゼロにする。ビューティーは変身して復活するが、変身まえから背後に回っておこう。すると最初の弾をばらまきながら突進する攻撃からちょうど死角になっているのだ。このあと、レーザーを撃ってからちょっとダッシュ、ふたたび弾をばらまきながら突進というパターンをくり返す。レーザーをかわしたら、ダッシュしてきたところにアタックを当ててひるませよう。そうすれば、そのあいだにまた背後に回ることができ、つぎのばらまき突進をかわすことができる。


←ライオンは耐久力があるので、ショットで撃ちこんでからSAを使おう。


→まずボスの背後に回り、突進の死角に入る。このあと、レーザーを撃ってからちょっとダッシュしてくる。レーザーをかわしたらすぐ近づいて、ボスがダッシュしてきたところを単発アタックで攻撃。ひるんだ隙に、ふたたび背後に回り込もう。

ボス Sting Psychicer

スティングのほかに4人の騎士が出現。騎士が4人いるとツラいので、最初にSAを使って最低でもふたりまで減らしておこう。各キャラごとにSAを効率よく当てられるパターンを作っていくこと。スティングの攻撃は、レーザーを多方向にばらまく攻撃と、誘爆弾、分身しての攻撃がある。レーザーは撃たれたのを見てからちょっとずらせば当たらない。誘爆弾はボスに近づくように動いてかわす。やっかいなのは分身の攻撃。分身はボスに近づかなければ出してこないので、離れてショットやヘビーショットでひたすら攻撃しよう。もし分身された場合はす速くマークして分身を消していくか、SAを使う。騎士がひとりでも残っていると分身しないので、分身がイヤな場合は騎士をひとりだけ残して戦ってもいいだろう。


←スタート直後は斜めに逃げながらSAを使う。


→誘爆弾を撃たれたらすかさずボスに近づこう。


↑ボスがゆっくり近づいてきたらヘビーショットのチャンスだ。

STAGE 10
EXSTREME SPREAD

ボス Nightmare Metal Blade 第1形態

最初の形態では両腕から突き、極太レーザー、胴体からはホーミングレーザーで攻撃してくる。突きは離れていれば届かないし、極太レーザーも離れて回るように動いていればかわしやすい。しかしホーミングレーザーはボスの近くが死角になっている。ボスに近づくように動かないとかわせない。そこで、ボスとは中間距離をとって戦おう。ホーミングレーザーの安全地帯に逃げ込める限界まで離れ、ボスのまわりを回ってショットで攻撃する。アーサーの場合はホーミングレーザーがきたらヘビーアタックで接近しつつかわし、SAも緊急回避に多用していこう。


←腕からの極太レーザーをかわすため、つねに回るように動こう。


←ホーミングレーザーはボスに近づくことによって回避できる。

ボス Nightmare Metal Blade 第2形態

第2形態は、360度に多量の弾をばらまく攻撃と、突進して剣を振り回す攻撃、数発ずつ弾をばらまく攻撃のくり返しになる。問題なのが渦巻き状に多量に弾をばらまく攻撃だ。これは撃ち始めたら、弾を見ながら反時計回りに動けばかわせる。ただし、正確に狙ってくるので撃ち始めるときに動いているとパターンがずれてしまうので注意しよう。剣を振りまわす攻撃、数発ずつのばらまき攻撃はボスから離れてかわそう。そのあいだにひたすらショットで撃ち込むのがいいだろう。そのほか、多少運が絡むがアタックを連発して倒すことができるキャラがいる。シバとキャミィは、多少ダメージを与えたあとに、剣を振った隙に密着してアタックのみを連打するとハマりやすい。


→360度の渦巻き弾は、反時計回りに動けばかわせる。


←剣の攻撃のあとは、アタックハメのチャンス。一気に倒そう。

人気の高いコースで最速を目指せ！

デイトナUSA2001

発売日	発売中	通信機能	対応（オンライン対戦）
ジャンル	レース	対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	24ブロック		
発売元	セガ		
開発元	アミューズメントヴィジョン		

http://daytona.dricas.ne.jp/

GUIDE OF THIS GAME
アーケード、サターンで好評を博した『デイトナUSA』の集大成がこれ。DCオリジナルコースが3種類追加され、ネットにも対応しているのだ！



ネット対戦で人気の高い2コースを徹底攻略

今回はネット対戦で人気の高い"デザート・シティ"と"ダイナソー・キャニオン"をピックアップし、最速にこだわって詳しく攻略していく。ちなみに、攻略に出てくる隠しカーのレッドキャットとユニコーンの出現条件は、最後のカコミで紹介しているぞ。

対戦で不可欠な重要テクニック

お手軽なロケットスタートを伝授。まず回転数をイエローゾーンでキープし、スタートと同時にアクセル全開。これだけ。スリップストリームは相手にされないよう、後方にも気を配るように。



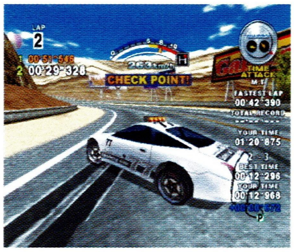
⬅ロケットスタートは必須のテクニック！



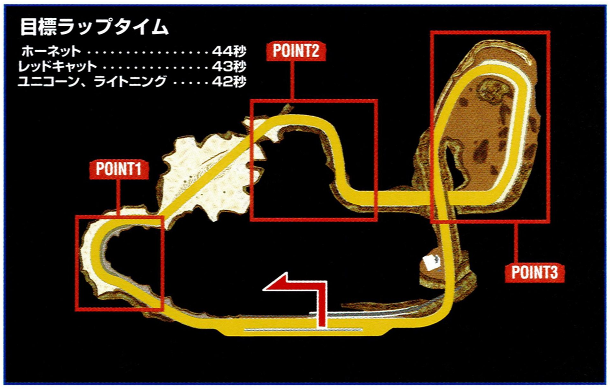
⬅ブロックを対戦でやりすぎると……。

ドリフトポイントをしっかり把握 Desert City デザート・シティ

このコースは240〜260キロの速度で曲がるコーナーが多く、ストレートが短いためスピードが出にくい。そのうえ、コースアウトするとタイムロスにつながる砂が待っている。そのため、ここでは加速力重視のレッドキャットがオススメ。まずレッドキャットで慣れてから、ユニコーンなどの高速車へとステップアップすること。



⬆ホーネットより高いスピードでドリフトを開始することが可能。



POINT 1 標識を過ぎたらドリフト開始

長めの右コーナー。ここはアウト・イン・インで曲がる。左にある黄色い標識の3本目が過ぎたら、アウトから3速260〜270キロでドリフト開始。コーナーの真ん中を過ぎたあたりからカウンターを当て、左コーナーに備えよう。



⬅このあたりからドリフトを開始させよう。

POINT 2 一定速度内を保ちながら曲がろう

右、左と連続するコーナー。始めの右コーナーのインには砂があるため、コース中央より内側を走るようにする。ドリフトの開始場所は左側が岩山から背の低い壁に変わったあたり。これで3速260〜270キロでクリアーできる。抜けたらすぐアウトに寄りイン・アウトのグリップで左コーナーを抜ける。その後に4速へ。



⬅インの砂が曲者。位置を覚えてからドリフトをするように。

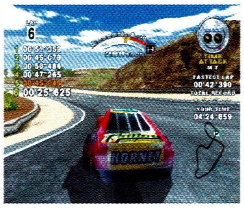


➡グリップで走行時はアクセルオフ。抜けてからアクセルを踏む。

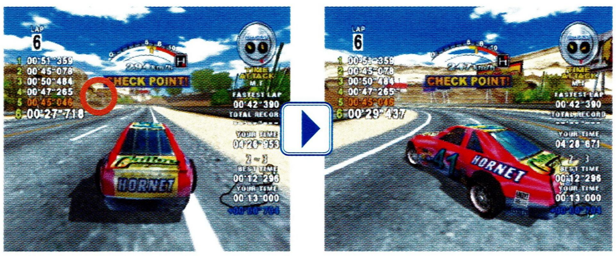
POINT 3 始めはグリップ、つぎはドリフトで

下り勾配の左コーナーはトンネルを抜けて一瞬間を置いてから、チェックポイントのポールに向かってグリップ走行。下り始めるときアクセルオンだとタイヤがスピンするので、少しのあいだだけアクセルをオフにすること。左の急コーナーは、左側に立っている2本目の標識が車体の横にきたときにドリフトを開始すればクリアーできる。

ホーネットは3速245〜250キロ、ほかの3台は3速260〜270キロでアウト・イン・アウトが可能だ。



⬅慣れればアクセルをオフにするのは一瞬でいい。



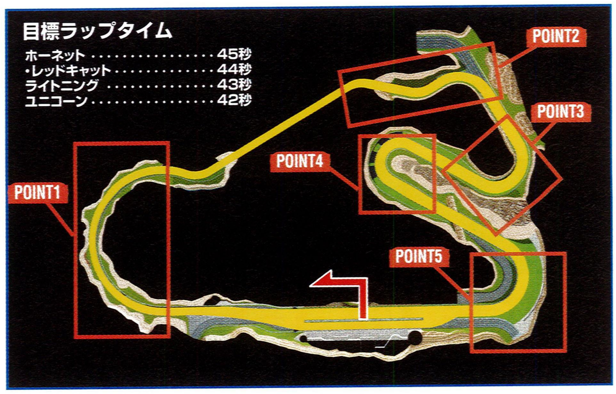
⬆標識の横からドリフトを開始すれば、きっちりアウト・イン・アウトが可能。

すべてのコーナーがポイント Dinosaur Canyon
～ダイナソー・キャニオン～

ストレートが長く、ストレート後の長い右コーナーは緩やかなため速度が上がりやすい。それでいて、中盤から後半にかけてのテクニカルな部分もそれほど難しくはないので、最高速重視のユニコーンがオススメ。しかし、ユニコーンはグリップ力がないためバランスを崩しやすい。まずはライトニングで練習をしてからにしよう。



↑最高速が活かせるため、最高速重視2台のどちらかで走るように。



POINT 1 つねにインベタを保て!!

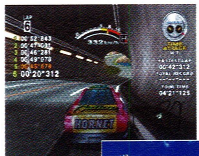
緩やかな右コーナーはなるべくインベタ、最低でもイン側の車線をキープできるように操作したい。トンネル前はインベタで抜ける。最高速重視の2台は車体がブレやすいので、トンネルへの進入角を浅くするようにしよう。



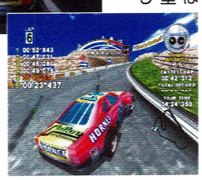
↑インをつけるかつけないかでタイムが変わるぞ。

POINT 2 トンネル後のドリフトは300キロ以上

トンネル内の右コーナーはキツくないので、早めのアプローチでインをキープしたままシケインへ。シケイン入口の左コーナーはアウトからインへ切れ込む。シケイン右コーナーは一瞬だけフルブレーキでドリフトを開始。これで300キロ以上で抜けることが可能だ。シケインを直線的に抜けようとすると痛い目をみるので注意したい。



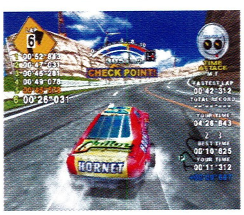
↑トンネル内はかなり広い。壁に沿って走行しよう。



➡インを突きすぎると芝に乗り上げるので、少しだけインを外す。

POINT 3 オーバースピードに注意しながらドリフト

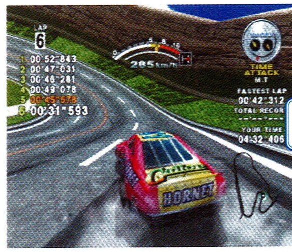
左にある標識1本目と2本目のあいだ辺りから4速でドリフト開始。ホーネットは270キロ、レッドキャットは290キロでも曲がることが可能。最高速重視の2台は4速280キロを目安にブレーキングし、ハンドルを切りすぎないようにする。

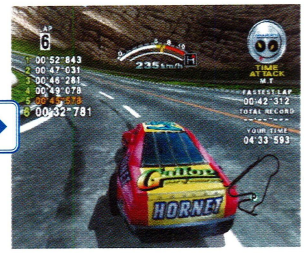


↑2本目の標識が横にくるまえにドリフトを開始。

POINT 4 終始グリップ走行で抜けよう

ここはドリフトではなくグリップで抜ける。写真の位置あたりからインに向かうと同時にブレーキング開始。ホーネットは3速245キロ、レッドキャットは265キロでターンインと同時にアクセルを踏むことができる。最高速重視の2台は260キロでアクセルはオフ。

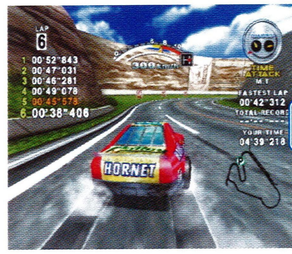




↑微妙な速度調整はエンジンブレーキとハーフアクセルで調整しよう。

POINT 5 基本的なアウト・イン・アウト・のドリフトで

最終コーナーはドリフトで流せる。下り勾配を下りきったアウト側から4速でドリフト開始。ホーネットは260～270キロ、ほかの3台は280～290キロまで減速。標準車のみドリフト中にハーフアクセルで速度を上げることができる。ギリギリまで速度を上げよう。





↑このあたりから開始。ホーネットならストレート突入時に270キロまで上げよう。

隠しカーの出現条件と性能

今回の攻略にも登場した隠しカー、レッドキャットとユニコーンの出現条件と性能を紹介するぞ。

まずはレッドキャット。使用するにはネット対戦で1勝するのが条件。性能はホーネットより最高速が低いが、グリップと加速が高い。扱いやすくほとんどのコースでホーネットよりも速いタイムを出すことが可能だ。

ユニコーンはチャンピオンシップをクリアーすると使用可能になる。ライトニングより最高速と加速が高い。しかし、グリップが低いため操作が困難。最速を目指すならこの車がもっとも適しているぞ。



↑ネットにつながないと使用できないが、その価値は十分にある。



↑最速を目指すなら、行き着くところはユニコーンになるだろう。

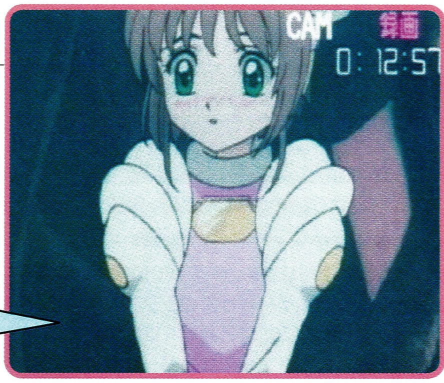
ステージ3までの撮影条件と入手アイテムを紹介

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦

発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページ、データ交換）
ジャンル	その他	対応周辺機器	VGAボックス
価格	5800円（LIMITED BOX 8800円）		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	2ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	セガ・ロッソ		

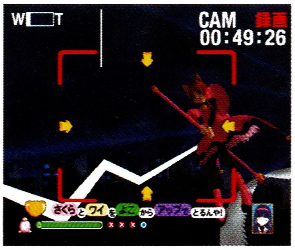
http://ccs-tomo.dricas.ne.jp/

GUIDE OF THIS GAME
人気アニメがバーチャルビデオ撮影ゲームになって登場。プレイヤーは知世ちゃんとなり、さくらちゃんの勇姿を撮影する。撮影したビデオは交換もできるぞ。



撮影条件を覚えてアイテムコンプリートを目指せ!!

ゲームの目的はステージ中に決められた場所でベストショットを撮ること。このベストショットの場所と条件は難易度で決まっているので、これを覚えることがクリアーの必須条件だ。今回はステージ1から3までのベストショット、及びシークレットの撮影条件と、成功した場合に入手できるアイテムを紹介する。なお、ベストショットはステージ開始から順番に、シークレットはベストショットの場所に対応して掲載しているので、撮影場所の確認にも役立ててくれ。



⬆条件をクリアーするだけでなく、いかにいいアングルで撮るかも重要だぞ。

⬇クリアー後のケロちゃんにおまかせではシークレットのヒントも聞けるぞ。



知世のこべや

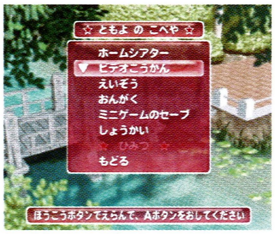
ここでは、最初はホームシアターとビデオ交換しか選べないが、ゲームモードでうまく撮影したり、シークレットを撮ることで入手できるアイテムを集めれば徐々にメニューが増えていくのだ。えいぞうのアイテムを取ればステージのムービーなどが、しょうかいアイテムを取ればそのアイテムの説明がポリゴン画像付きで見られる。すべてのアイテムをコンプリートしよう。



⬅ホームシアターでは撮影した映像の再生や編集ができる。



➡ステージに用意されたムービー画面が見れるぞ。





⬅さくらのステージコスチュームもアップで見ることができる。

ステージ1 さくらと不思議な魔法の本

最初のステージのため、ほとんどのベストショットはケロちゃんが撮影条件を教えてくれてからカメラを移動しても間に合うだろう。難しい唯一の場所は、フライをいっしょに撮る場面だ。フライはす速く移動してしまうので、あらかじめさくらの前にカメラを移動しておいてフレームに入る瞬間を狙おう。



⬆さくらとフライが同じフレームに入る瞬間を狙い撮りだ。

やさしいモード

	ベストショット	アイテム	シークレット	アイテム
1-1	①さくらをよこから			
	②ケロをまえから			
	③さくらとケロをまえから			
1-2	①さくらとケロをよこから			
	②フライをまえから			
	③さくらをまえから		さくらをよこから	く

ふつう/むずかしいモード

	ベストショット	アイテム	ベストショット	アイテム
1-1	①さくらをまえから			
	②ケロをよこから			
	③さくらをうしろからアップで		ケロをよこからアップで	し
	④さくらとケロをまえから		さくらとケロをよこから	あ
	⑤さくらとケロをよこからアップで		さくらをまえからアップで	せ
			ケロをよこからアップで	き
1-2	①さくらとケロとフライをまえから	つ	ケロをよこからアップで	に
	②さくらとケロをうしろから			
	③さくらをよこからアップで		フライをまえから	と
	④さくらとフライをまえから		さくらをよこから	い

ラブラブ 知世の VIDEOライブラリ

Video Captor TOMOYO

ゲーム中に作成した編集ファイルのコンテストを開催するぞ。ユーザー自慢のファイルをファミ通DC編集部とセガ・ロッソが審査。優秀作品には右のような賞が贈られ、ファン必携のアイテムも贈呈される。奮って応募してね。

大会ルール

- **応募期間**
  1月19日(金)～2月2日(金)
- **結果発表**
  ファミ通DC3月16日号
  (2月23日発売)
- 入賞したファイルは、大会後にHP上で公開します
- 応募はステージ2限定

応募手順

スタートめにゅーから"ホームページ"を選択 ▶ ホームページで"撮影データの交換"をクリック ▶ ファミ通DCをクリック ▶ "とうろく"をクリック ▶ 撮影データの登録フォームに記入



←キミの自慢の映像を送ってね。

＜大賞＞1名

- 岩男潤子サイン入り
  B全ポスター1枚
- 岩男潤子サイン入り
  イラスト1枚
- 久川綾サイン入り
  イラスト1枚
- その他ゲーム用イラスト3枚

＜ファミ通DC賞＞1名

- 岩男潤子サイン入りイラスト1枚
- ゲーム用イラスト3枚

＜セガ・ロッソ賞＞1名

- 久川綾サイン入りイラスト1枚
- ゲーム用イラスト3枚



➡B全サイズの大型ポスター。好きな場所に張ろう。



⬇知世ちゃんとさくらのイラスト。声優久川さんのサイン入りだ。

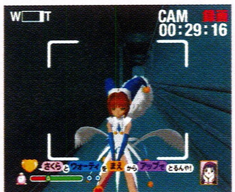


⬆ネコ耳コスチュームのイラストに、こちらは岩男潤子さんのサイン入りで贈呈。

ステージ2 さくらのドキドキ初デート



←ちょっとセクシーな衣装のさくらちゃんだ。



←動く範囲は狭いのでカメラの移動は楽だが……。

ピエロのようなカワイイ衣装が印象的なこのステージ。舞台は水族館の中で狭く、さくらの動きもゆっくりなのでカメラの移動でとまどうことはない。ただし、ここは撮影ポイントが多いのが特徴だ。ベストショットのあとには必ずシークレットが隠されている。ふつうモードでは、ベストとシークレット合わせて12個所も撮影ポイントがある。見落とさないように慎重に進め。

やさしいモード

	ベストショット	アイテム	シークレット	アイテム
2-1	① さくら を よこ から		さくら を うしろ から	ね
	② さくら と ウォーティ を まえ から		さくら を よこ から	そ
2-2	① さくら と ウォーティ を まえ から		さくら を よこ から	ぬ
	② さくら を うしろ から		さくら と ウォーティ を まえ から	さ

ふつうモード

	ベストショット	アイテム	シークレット	アイテム
2-1	① ウォーティ を まえ から		さくら を よこ から アップ で	う
	② さくら を うしろ から		ウォーティ を まえ から アップ で	す
	③ さくら と ウォーティ を まえ から アップ で		さくら を よこ から	な
2-2	① さくら と ウォーティ を まえ から		さくら を よこ から アップ で	え
	② さくら を うしろ から		ウォーティ を まえ から	け
	③ さくら と ウォーティ を まえ から アップ で		さくら を よこ から アップ で	て

ステージ3 さくらのライバル、登場!!

このステージから難易度が格段に高くなるのだ。ステージ前半はサンダーの攻撃を避けるためさくらが左右に激しく動き、後半は街中を飛び跳ねる。撮影条件を暗記してカメラを先回りさせなければクリアーは不可能だ。



←さくらをフレームに入れるのにも難儀する。

やさしいモード

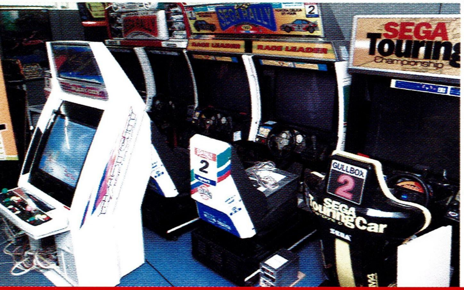
	ベストショット	アイテム	シークレット	アイテム
1-1	① さくら を まえ から			
	② さくら と ケロ を よこ から	こ	さくら を まえ から	の
	③ さくら を うしろ から		さくら と ケロ を よこ から	た
1-2	① さくら と ケロ を まえ から	ち	サンダー を まえ から	お
	② さくら と ケロ を よこ から	か		

入手アイテム一覧

番号	種類	名称
あ	えいぞう03	ステージ1オープニング
い	えいぞう04	ステージ1エンディング
う	えいぞう05	ステージ2オープニング
え	えいぞう06	ステージ2エンディング
お	えいぞう08	ステージ3エンディング
か	えいぞう12	ゲームオーバー
き	おんがくメニュー	サウンドモード
く	VMミニゲーム①	おやつハンターケロちゃん
け	VMミニゲーム③	ともよちゃんとけい
こ	VMミニゲーム⑤	リーくんとけい
さ	VMミニゲーム⑥	ケロちゃんとけい
し	しょうかいーステージストーリー①	ステージ1
す	しょうかいーステージストーリー②	ステージ2
せ	しょうかいーとうじょうじんぶつ①	きのもと　さくら
そ	しょうかいーとうじょうじんぶつ②	きのもと　なでしこ
た	しょうかいーとうじょうじんぶつ③	ケロちゃん
ち	しょうかいーとうじょうじんぶつ⑤	リ・シャオラン
つ	しょうかいーとうじょうじんぶつ⑥	だいどうじ　ともよ
て	しょうかいークロウカード⑤	ウィンディ
と	しょうかいークロウカード⑥	フライ
な	しょうかいークロウカード⑧	ウォーティ
に	しょうかいーいしょう⑤	パジャマ　スケート付き
ぬ	しょうかいーいしょう⑦	オープニングコスチューム
ね	しょうかいーいしょう⑧	3わコスチューム
の	しょうかいーいしょう⑨	8わコスチューム
は	おやつハンターケロちゃんDX	おやつハンターケロちゃんDX

※"やさしい"か"ふつう"モードをクリアーすると㊩が入手可能。





Everything SEGA ROSSO

かつてのセガのイメージであった高い技術と、ワールドワイドなハイセンス。その精神を受け継いだセガ・ロッソが、時代を突き抜けた新たなエンターテイメントの創造を目指して胎動する。

セガ・ロッソのすべて

僕たちはセガが大好き！だから、SEGA ROSSO。



ドライブゲームのスペシャリスト集団 近年は新たなジャンルにも挑戦

セガといえば、かつては『スペースハリアー』や『ハングオン』をはじめとした大型筐体ゲームで一世を風靡したメーカーである。その後時代はポリゴンに移り、高性能な新ハードを使った作品をつぎつぎとリリースしてきた。『バーチャレーシング』から始まる一連の大型シリーズがそれにあたる。

今回紹介するセガ・ロッソは、その系譜につながる『セガラリー』シリーズ、『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』などを手がけてきたメーカーだ。ドライブゲームを中心に、新たに開発されるハードからハイクオリティーなエンターテイメントを生み出し続けてきた。近年は『スター・ウォーズ：トリロジー・アーケード』がアメリカでヒット。ワールドワイドに受け入れられる作品を作り続けているのもセガ・ロッソの特徴である。そのメーカーとしての色は、まさに多くのファンが感じとるそのままの、セガのイメージであると言えるだろう。

しかし時代は大きく変わり、PS2をはじめとした家庭用ハードの基板の性能は急速に向上してきた。もはやゲームセンターと家庭とはあまり技術的に変わらないかのように思える。

そんな逆風の中で、セガの本質をもっとも忠実に受け継いでいるセガ・ロッソは、どのような未来を切り開いていこうとしているのであろうか。探っていくことにしよう。

株式会社 セガ・ロッソ

【業務内容】ゲームソフトウェアの研究開発
【設立年月日】平成12年7月1日
【資本金】4000万円
【従業員数】39名

【役員構成】
代表取締役社長　佐々木建仁
取締役　谷口　潤　　取締役　香山　哲
取締役　鈴木久司　　取締役　中村俊一
監査役　菅野　暁

分社化された開発メーカーの中でもっとも規模の小さいセガ・ロッソ。しかし名前にセガとつけられているのは数ある関連開発メーカーの中でもここだけだ。彼らはセガという名に特別な思い入れを持ち、世界に通用するドライブゲームを作り上げてきた。その猛者たちの目に映っている未来像に迫っていこう。

セガのワールドワイドなところにとても魅かれるんです

——セガに入社されてから、分社化して"セガ・ロッソ"と名づけられるまでの道のりを簡単に振り返ってみてください。

佐々木 最初にセガに入社したときは、第3ソフト研究開発部の中の情感デザイン研究室に入ったんですよ。そこで『セガラリー・チャンピオンシップ』を水口さんと作っていったわけですが、ちょっと3研とはカラーが違うね、ということになって。それで7人ぐらいの少人数で分室を始めたんです。

分室として独立したからにはなんとかゲームを作らなければいけないと、急いで作ったのが『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』です。制作期間は本当に短くて、4ヵ月くらいで作りましたよ。そのあいだに徐々に人が増えて、10名くらいになりました。

『ツーリングカー』を作り終えたところで、レースゲームをつきつめてみたいということになって、『セガラリー2』の制作にかかっていきました。自分もそうですが、クルマが好きなスタッフが多かったもので(笑)。

12研と名前が変わるころにはもっと人も増えてきて、レースゲーム以外にもチャレンジしていきました。『スター・ウォーズ:トリロジー・アーケード』を作ったのはそのころです。そのくらいからちゃんと企画を立てて、ラインナップとして立ち上げるようになりました。いまでこそ40人くらいに人数が増えましたが、もともとは少人数でドライブゲームを作ろうというところから始まっているんです。

だから、今後も少数精鋭でやっていければなと思っています。大きくして目が届かなくなっても問題あるでしょうし。

——分社化してより責任ある立場になったわけですが、それまでと考えかたが変わってきた部分はありますか。

佐々木 分社化してから変わったのは、作っているゲームだけでなく、会社の中と外をよく見るようになったというところですね。視野が広がったというか、それまでに考えなかったことも考えるようになりました。

逆にいえば、分社化でドタバタもあったし、ゲーム以外のことでだいぶ振り回されてしまったなと感じているところです。これからは物作りに集中して、いいものをどんどん作っていければいいなと思っています。

——分社化された中で、社名に"セガ"とついているのはセガ・ロッソさんだけなのですが、なぜセガとつけたのですか?

佐々木 僕の作ってきたゲームは『セガラリー』とか『セガ・ツーリングカー』とか、セガという名前がついているものが多いですね。それはなんといってもセガを好きだからです。僕は、セガって自己主張の激しい会社だったと思います。だから、分社化して社名を考えるとき、セガって名前ははずせないと思ったわけですよ。

「よくセガという名前を頭につけたな」とは言われます。うらやましいというわけじゃなくて、勇気あるなって(笑)。そのくらいセガへの思い入れは強いですね。

——佐々木さんのなかで、これぞセガというイメージはどこにあるんでしょう。

佐々木 自分のイメージするセガは、ワールドワイドな香りがするものですね。だから、自分が携わるプロジェクトは、できるだけ世界に向けて発信したいなと思っています。『セガラリー』と『ツーリングカー』はヨーロッパと日本へ向けて作りましたし、『スター・ウォーズ』はアメリカですずいぶん人気が出ました。今度の『EAスポーツ・ナスカー・アーケード』もアメリカへ向けています。

——ここまでセガのブランドを築いてきた世界へ向けた大型筐体ものをこれからも作っていきたいということでしょうか。

佐々木 自分たちはできればアーケードメインでやっていきたいと思います。自分自身が大型ものがやれるからセガにいるという人間なので。大型筐体なら、どの基板を使うか、インターフェイスを何にするかなどもプロジェクトごとに考えられますし、そういうところが非常に魅力ですね。

また、ゲームセンターの店舗間どうしの通信とか、新しいネットワークの研究もしていくつもりです。こういうことは単に家庭用ソフトを作っているだけのメーカーでは考えられないことです。それができるのが、セガならではだと思うんですよ。

分社化したといってもセガのスケールメリットを殺す方向には進んではいません。集まって技術的な交流はいろいろやっていますし、ネットワーク関係もさらに進化した方向で動いていくと思います。それに自分たちはいっしょに関わっていきたいですね。

ただ、ネットワークにはいろいろな段階があって、いろいろなステップがあるんですよ。単純にいますぐにゲームセンターの店舗間でやるというものではないんですけど。

——アーケードからの移植についてはどのようにお考えでしょうか。

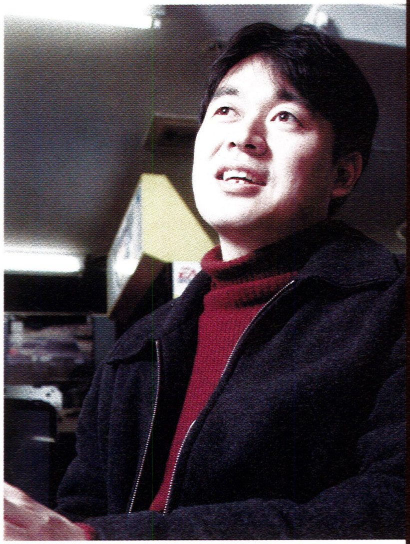
佐々木 これからは移植も視野に入れてゲームを作っていきたいと思います。しかし完全移植してもそんなに売れないと思うんです。なんらかの形でアーケードとリンクできるものを考えていきたい。せっかく店舗でも実験的なものができるんだから、なにか新しいことができないかと思っています。

アーケードを作るときにはできれば移植だけを考えずに、そのゲームが出るタイミングでいちばん使いやすいボードを選びたいですね。ゲームに合っていて、コストパフォーマンスがいちばん優れているものにしたいです。気持ちとしては、つねにハイスペックのボードを使っていきたいですね。

いまは昔のモデル2の時代と違って移植が

CORPORATION HISTORY

1994年	佐々木建仁氏セガに入社。第三AM研究開発部に配属
1995年	セガラリー・チャンピオンシップ(AC)稼働
1996年	AM研究開発本部分室として独立
	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ(AC)稼働
1998年	第十二AM研究開発部に名称変更
	セガラリー2(AC)稼働
1999年	開発部統合により第五ソフト研究開発部に名称変更
	スター・ウォーズ:トリロジー・アーケード(AC)稼働
2000年	セガ開発部分社化により、(株)セガ・ロッソとして独立
	スター・ウォーズ:レーサー・アーケード(AC)稼働
	EAスポーツ・ナスカー・アーケード(AC)稼働
	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦(DC)発売
2001年	コズミックスマッシュ(AC)稼働



つねに心はハイクオリティーを目指していたい



佐々木建仁 Kenji Sasaki

入社まえからセガの大ファンで、『バーチャファイター2』は筐体で買ったという佐々木氏。入社後は『セガラリー・チャンピオンシップ』『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』『セガラリー2』など、レースゲームを精力的にリリースし続ける。高い技術力を駆使し、驚くべき映像効果で僕たちをときめかせた大型筐体ゲーム。その伝統を正統に受け継ぎ、セガでしかできないゲームを追求している。

しにくいほどの差はありませんよ。昔でもそうですが、アーケードの最高のハイスペックのボードで作られたゲームでも、家庭用に移植されるころにはほとんど遜色なく移植できたりしています。既存のハードを使いこなす技術もどんどん上がってきますからね。

サターンなどはその典型ですね。『バーチャファイター』の移植が精一杯だろうと言われていたのが、『バーチャファイター2』や『ファイティングバイパーズ』まで動きましたから。こういうソフト的な進化というものは、アーケードでハイスペックのボードを使ったということが技術を引き上げたという側面があると思います。DCにしても、これは動かないだろうというものまですでに出てきたりしていますから。

── 現状のアーケードのハードはNAOMI、NAOMI2、カスタム基板などがありますが、どのような印象を持っていますか。

佐々木 現状では、NAOMIはローエンド扱いです。もちろんNAOMIでもかなりのものができますけど。アーケードの基板ではトータル的にNAOMI2が非常に高いレベルにありますね。いちばんパフォーマンスがよくて、コストが安いというところでバランスがとれています。表現力が格段に違うし、いままでの技術が活かせるので作りやすいと思います。

根本的な変革を生み出す次世代ハードの可能性

佐々木 しかしNAOMI2も、いままでの革命的な変化にくらべれば、ハイエンドとは言えないです。モデル2からモデル3は、僕ら技術者から見れば白黒テレビからカラーテレビくらい違いましたから。それに比べるとNAOMI2は、カラーテレビからハイビジョン、デジタルテレビくらいの違いでしょうか。

これからもっと上のハードが出てくるときは、もっと革命的なものになるでしょうね。セガは昔から新技術で引っ張ってきたメーカーですから、新しい研究はいまでも続けているみたいですよ。このところは見た目の表現はそれほど変わっていなかったですよね。しかし目指しているハイエンドのものが出れば見た目から大きく違ってくると思います。PS2とも格段に違って、それこそソフトウェアレンダリングクラスのCGがリアルタイムに動くようになるでしょう。

セガのつねに高いものを目指すという歩みは止まっていないみたいです。それもひとつの方向だけ動いているわけじゃなくて、いろいろな手法で模索しています。そのうちのどれが新ハードになるのかわかりませんが、その片鱗をかいま見てもすごいものがでてきそうだなと思います。

いずれハイエンドの新ハードはどこからか出てくるはずです。それがセガから出る可能性があるというだけでもワクワクしますね。

── 家庭用に関しては、さまざまなハードに取り組んでみたいと思いますか?

佐々木 マルチプラットフォームでいろいろなハードでゲームを作るということについては、あまりそこに幻想は感じていません。ドリームキャストでもPS2でも、おもしろいものなら売れるでしょうし、つまらなかったらダメだと思います。

ハードの性能で比べても、現時点ではそこまでの差は感じません。セガのハードは作りやすいですし。物作りをしていく人間としてはいろいろさわってみたいですけど、とびつきたいとまでは思いませんね。ゲームキューブは個人的に魅力を感じていますが、ひとりのファンとしてお客さんでいたいという気持ちが強いです(笑)。

しかし、家庭用をやらないというわけではありません。ラインも増えてきましたし、DCにも魅力を感じています。基本的に、おもしろければやっていくというスタイルは崩したくないです。昨年末に発売した『カードキャプターさくら』なんて、『スター・ウォーズ』や『ツーリングカー』のスタッフですよ。まだ内部で一本もコンシューマーソフトをしっかり作ったことがなかったので、その意味でも実験的な作品でした。

── セガ・ロッソといえば、版権もののドライブゲームですが、未来のドライブゲームはどのようなものになるとお考えでしょうか。

佐々木 いままで版権物が多かったのは、純粋に作りたい題材だから選んだというところ

TOPICS 『EAスポーツ・ナスカー・アーケード』と筐体へのこだわり

セガ・ロッソの作るドライブゲームのこだわりは、その画面上のゲーム性だけにとどまらない。筐体の制作にもその追求する姿勢が反映されているのだ。完成度の高い『セガラリー2』の筐体でさえ、まだ筐体のギヤの位置などに不満があるという。

最新作のドライブゲーム、『EAスポーツ・ナスカー・アーケード』でも、そのこだわりは存分に発揮されている。まず筐体のまわりのパイプフレームが目につく。これはナスカー独特の剛性の強い頑丈な車体をイメージしている。また、特徴的なのがハンドルが突き出しており、プレイヤーとの距離が狭くなっていること。腕をゆったり伸ばすことはできないが、これは実際のナスカーに乗っている感覚にできるだけ近づけようとした結果なのだ。



⬆空気抵抗を減らし、うまくライバルカーを抜くというアイデアを昇華。



EAスポーツ・ナスカー・アーケード

⬅ナスカーの感覚に近づけようとした独特の筐体デザインに注目。

高速ネットワークも視野に入れてドライブゲームの新しい姿をお見せします

が大きかったですね。ただ、アーケードというのはあまり説明に時間をかけられないじゃないですか。だから、すべてが架空の世界だとゲームにすっと入り込ませるのは難しいんです。しかも、技術が上がれば上がるほど表現もち密になり、架空の世界の違和感も大きくなってしまいます。そんなとき、版権ものは自然に入り込みやすいんですよ。

しかし、今後は版権ものの比率は下げていこうかと考えています。分社化したこともあり、自分のタイトルも作りたいなと。

このところドライブゲームは新しい提案ができていませんね。他社さんの製品を見ても売れていないような感じですし。ドライブゲームは『グランツーリスモ』がひとつの転換期だったような気がします。ボリュームがあるかどうかが主流になっていて、昔みたいにコーナーをいかに攻めるかというのはあまりやってくれなくなってきました。

しかしいまから『グランツーリスモ』を追いかけても向こうも進歩していますし、限界も見えてくるでしょう。こちらは別の角度から、アーケードのレースゲームはこうだ、という新しい形をお見せしたいです。

――最後に、これからセガ・ロッソが未来へ向けて、どのようなものを目指していくのかを率直にお聞かせください。

佐々木 僕らがやらなければいけないことは、新しい遊び場を作っていくことじゃないかと思っています。いきなり作って定着させるのは難しいかもしれないけど、それはぜひやっていきたい。いままでの流れの物をただ作っているのではどんどん落ちていくだけなので。

新しい魅力的な場所の提供を提案していきたいですね。来期から徐々に大がかりなものに手をつけていきたいです。

自分らが直接手掛けるのはやっぱりゲームになるんですけど、いままでと違う遊びかたをするものにはしていきたい。それは、オンラインをベースにしたものになっていくと思います。net@という構想がありましたが、それを新たな形でうまくゲームに活かしていきたいと思っているんですよ。

オンラインを使ったゲームといっても、会話が主体になるかどうかはわかりません。ただ、ひとりで遊ぶよりは多くの人がいっしょにできるものにしたいと思っています。

でも、ドライブものはいっしょにやれば劇的におもしろくなるかといえば、そうではないでしょう。だから、いっしょにやることがおもしろい、というものを考えていきたい。ゲームセンターの店舗間通信自体がおもしろいわけじゃなく、そのゲームがおもしろいわけですから。

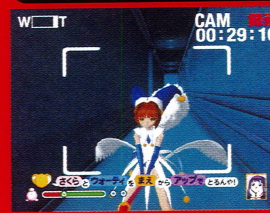
もちろん、従来路線をやらないというわけではありません。正統進化したものを作っていきたいと思います。いまのゲームがおもしろくないわけじゃないですから。このところ作品が立て続けにリリースされたのでちょっとあとになりますが、今年の夏以降には新作タイトルを何本かお見せできると思います。

くり返しになりますが、新しい遊びの場をなんとしても作りたいですね。アーケードはこの3年くらいは技術的にも、遊び的にも進化してこなかった気がします。停滞しているだけに見えるかもしれませんが、この1〜2年でおもしろい技術や下地ができてきたと思うんですよ。今後は光ファイバーもどんどん敷設されるでしょうし、これからはおもしろいものがいろいろできる時代になってくると思いますよ。

SEGA ROSSO NEW WORKS 新たなるチャレンジ

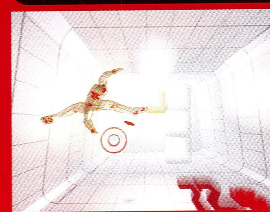
アーケードのドライブゲームをメインに作り上げてきたセガ・ロッソだが、スタッフが多くなるにつれて新たなジャンルにも模索を続けている。アーケードでは『コズミックスマッシュ』などがそのタイプにあたる。また、『カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦』は移植もの以外では初のDCタイトル。今後は家庭用も視野に入れて開発していく方針で、ここで獲得したノウハウはこれからも活かされていくことだろう。これからも新機軸に挑戦するセガ・ロッソから、ますます目が離せなくなってくるに違いない。

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦



⬅今度はアニメの版権もの。さくらちゃんの活躍をビデオに収めるという内容だ。

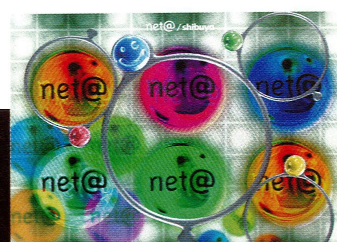
コズミックスマッシュ



⬅スカッシュとブロック崩しを融合させた、未来感覚の異色スポーツゲーム。

新世代のネットワーク構想、net@とは?

net@とは、セガが提供する超高速・大容量の光ファイバーを用いたネットワーク構想である。その光ファイバーの性能は家庭用ISDNの約8000倍の通信容量を持つ1Gbps。これを利用することにより、家庭では不可能なオンラインエンターテインメント実現しようというものだ。そのコンテンツは、大人数が参加できるネットワークゲームをはじめ、テレビ電話機能を活かしたコミュニケーション、音楽や映像のエンターテイメントの供給など多岐にわたる。これらの魅力をもとに、街に新しい情報の拠点を作りあげ、新たなコミュニケーションの場を生み出そうと計画されている。すでに昨年9月までに試験的に渋谷GIGO、池袋GIGO、東京ジョイポリスで運営、現在は休止期間。試験期間を終え、蓄積されたノウハウをもって、よりスマートな形での構想の始動が期待されている。



⬅net@の情報の窓口になるのが、ブラウザにあたるこの"netぶら"。



➡これがフェイズ1と呼ばれた時点でのイメージ。どのくらい変わっていくのだろうか。



時代に合わせたドライブゲームをとことん追求

松本 功 Isao Matsumoto

'94年にセガに入社、『セガラリー・チャンピオンシップ』の開発に携わる。以後コンシューマーの管理を経て、『セガラリー2』のアーケード版、DC版を担当。近作の『EAスポーツ・ナスカー・アーケード』では企画の立ち上げからそのすべてに関わってきた。佐々木氏の直系を自認する、若きレースゲームのディレクターである。

──レースゲームにここまで深く関わってこられたのはなぜですか?

松本 入社するまえにはどうしてもレースゲームを作りたいというこだわりはありませんでした。しかし入社1作目がレースゲームで、そこからはまっていきました。もちろん、学生時代はセガやナムコのレースゲームが大好きでよく遊んでいましたけど(笑)。

チーム内にクルマが好きなスタッフは多いですね。自分たちが好きだから作りたいというのがあって、それは幸運なことでした。社長もクルマはすごく好きなんですよ。ちなみに僕はプジョーに乗っています。『セガラリー2』を作っているあいだに欲しくなってしまいまして。本当はもっといじくって速くしたいんですけど、ヒマと余裕がなくて(笑)。

クルマだけじゃなくて、レースゲームの題材になっている世界のモータースポーツも好きですよ。世界的に認知されている題材はいくつかあって、ラリーもそうですし、アメリカで言えばナスカーも盛んです。

『セガラリー』では、ラリーカーならではのドリフトの感覚を重視して作りました。『ナスカー・アーケード』の場合はコーナーごとのタイムを競うのではなく、集団の中を多少ぶつけてもいいからこじあけて順位を上げていくように仕上げています。

ただ、日本ではまだモータースポーツがそこまで認知されていないと思うんです。これからドライブゲームを作っていくにしても世界的に通用する題材はもうそれほどなくて、ラリーなど車種も限られてしまいます。『ナスカー・アーケード』ではドライバーは実在の選手を使っているんですが、日本ではほとんど知っている人はいないのが残念です。

──以前と比べて、ドライブゲームを作るのは難しくなってきたということでしょうか。

松本 いつのまにか、徐々にクルマの運転を知らないとうまく走れなくなってきたような気がするんですよね。本来、免許のない中学生くらいから遊んでほしいんですけど。

走行性能を高めても、また『グランツーリスモ』のような方向性も、行く先が見えてきたようように思えます。もちろんこのまま作り続けてもより高いレベルにできる部分はあると思いますよ。でもだからといってそれほど「遊びたいな」と思わせられないような気がするんです。

プレイ感覚の変化とドライブゲームへの新しい提案

──現状を打開するために、これからはどんなドライブゲームを目指していけばいけばいいと考えていますか?

松本 ひとつ言えることは、遊んでくれる人の顔をイメージしてドライブゲームを作っていきたいな、ということです。極端な話、自分が作りたいものだけを作っていけば、走行性能がリアルになりすぎて遊べなくなってしまいます。自分が作りたいものはあるんですけど、そのままのかたちでは遊んでくれるお客さまとずれてしまいます。こういう楽しさを出したら遊びやすいなというのと、自分がこう遊ばせたいなというところのバランスをとっていきたいです。

SEGA ROSSO WORKS

セガラリー・チャンピオンシップ

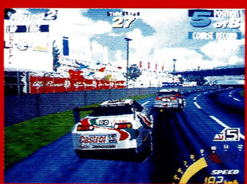
当時の高性能基板モデル2によりラリーの世界を完全再現したレースゲームの金字塔。悪路をナチュラルにドリフトしていく感覚は、ドリフトが難しい操作であるという概念をくつがえし、広く一般プレイヤーに愛された。最大4人まで通信対戦プレイが可能。



⬆マイナーだったラリーを一躍知らしめた作品。画面はサターン版。

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

分室と呼ばれていたころの作品で、よりマニアックなツーリングカー(市販の4ドアセダン車がベースのレース)を題材としたレースゲーム。基板はモデル2を使用。走行性能もマニアックで、スムーズに走りこなすにはかなりの技術が必要とされていた。



⬆すべてにおいてマニアックさが際立ったレースゲーム。

セガラリー2

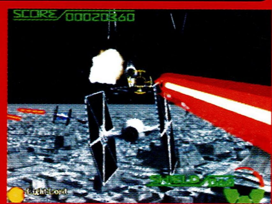
モデル3で制作された『セガラリー・チャンピオンシップ』の続編。そのゲーム性の高さから、マニアのあいだで熱いスコアアタック争いがくり広げられた。デラックス筐体の、路面状況やコーナーに合わせた可動・振動のリアルな感覚も人気をよんだ。



⬆デラックス筐体では臨場感を高める工夫が相乗効果を生んでいる。

スター・ウォーズ:トリロジー・アーケード

『スター・ウォーズ』のクラシック3部作の名場面をピックアップして演じることができる。Xウイングやスノースピーダーによる迫力ある高速3Dシューティングのほか、ライトセーバーを使ってダース・ベイダーと闘うシーンもある。



⬆『スター・ウォーズ』の迫力あるシーンをチョイス。全米でロングランヒットを記録したヒット作品。

スター・ウォーズ:レーサー・アーケード

『スター・ウォーズ:エピソード1』でのポッドレースを題材とした夢のレースゲーム。左右2機のロケットエンジンの出力を制御することによりコーナーリングするのが特徴だ。エイリアンたちが乗り込むライバルカーとのバトルも熱い。



⬆ブーストボタンを利用して、通常では考えられないようなスピードでアナキンのポッドが疾走する。

だから、これからはあまりモータースポーツを忠実に再現することだけにこだわらないでやっていきたいです。いままではラリーでもナスカーでも、実際のモータースポーツの感覚が伝わるように作ってきましが、これからはそれだけではダメですね。ドライブゲームはハードの性能が上がるにつれ正統進化してきたと思いますが、こう遊んだらおもしろいんだよ、という新しい提案とハードの性能とは別なんですよ。セガでも『クレイジータクシー』や『救急車』のようなゲームが出てきていますよね。型にとらわれない発想をもつという面でいえば、ああいうものでもいいのか、と思いました。自分たちがセガ・ロッソでつちかってきたレースゲームのノウハウと、とらわれない発想をミックスしたら、そのときに新しいドライブゲームのおもしろさ、遊びかたを提供できると思うんです。

そのためには、いまの若い人の感覚を大事にしたいですね。ゲームセンターにどんな感覚で行っているのかよく聞いてみたりしています。自分たちの作りたいものを作って、いまのプレイヤーの感覚とずれてしまうのが怖いんですよ。作る側の感覚で作らないということは、いつも注意しています。

──最近の若いプレイヤーの感覚について、以前とは違うと思うことはありますか。

松本 最近強く感じていることは、昔のようにアーケードゲームを何度もくり返して遊んでくれなくなったということですね。ふらっと来て1～2回遊んでくれても、同じゲームを何度もやるのが少なくなってきている。

どうしてこうなってしまったのか、理由はいくつもあると思うんですよ。ゲーム以外に興味をひくものが増えてきていますよね。携帯電話やパソコンにお金を取られてしまっている。もう少しゲームセンターで長い時間遊んでいてもらいたいんですけど。

だから、これからはできるだけ何度も遊んでくれるようなしかけをどんどん考えていかなければいけないでしょう。本物のモータースポーツはこういうものだというのではなく、もっと誰もが遊びやすいものですね。それも単純にライトユーザー向けというのではなくて、多くの人が遊んでみようかな、と思えるものです。いまはライトユーザーと言ってもその層がつかめなくなっていると思うんです。

自分が中学生のころは、時間があるから遊びの場としてなんとなく行っていたじゃないですか。ゲームセンターはそういう楽しい場所だったと思います。自分の力で、ひとつの商品だけでできるとは思えないですけど、できるだけそれに近づけていきたいですね。

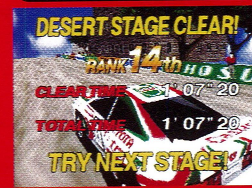
もう次回作にはとりかかっています。ドライブゲームについていろいろ思うことはありますが、それは新作にぶつけてみたいと思っています。楽しみにしていてください。

いまどきのプレイヤーが思わず引き込まれるそんなドライブゲームの形を模索したい

MATSUMOTO'S WORKS

入社後、家庭用に回っていた1年をのぞいて、つねにレースゲームに関わってきた松本氏。『セガラリー・チャンピオンシップ』『セガラリー2』ではドリフトの魅力を、ディレクターとして手腕を振るった『EAスポーツ・ナスカー・アーケード』では空気抵抗を利用した抜きつ抜かれつのおもしろさを提唱している。モットーは、"お客さんの顔を思い浮かべて制作すること"とのこと。クルマ好きの心を失わず新しい遊びかたを提唱する一方で、プレイヤーの感覚にフィットした、遊びやすいドライブゲームを追求している。新たな魅力をもつ次世代のドライブゲームを目指し、模索の日々が続いている。

セガラリー・チャンピオンシップ



⬆入社直後に参加した作品。このゲームがその後の運命を決めた。

EAスポーツ・ナスカー・アーケード

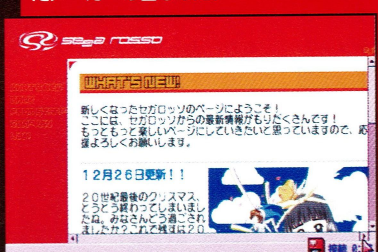


⬆初のディレクター作品。ナスカーの魅力をそのままゲーム化。

情熱の赤（ROSSO）が映えるホームページ

http://www.SEGAROSSO.com/

セガ・ロッソのホームページでは、これまでリリースしてきた作品の紹介（公式サイトも用意されている）や、スタッフの生の声が聞けるコーナー、ゲーム別のサイトへのリンクが張られている。もちろんセガ・ロッソ関連の最新情報もゲットできるぞ。赤い枠が印象的なデザインだが、セガ・ロッソのロッソ（ROSSO）とはイタリア語で赤のこと。いままでのセガとはひと味違ったメーカーの色なのだ。



⬆熱い思いで最先端のゲームを作りたいという、情熱のカラーが象徴的なサイトだ。

取材を終えて── 編集後記──

セガ・ロッソは、『セガラリー』シリーズなど、セガのシンボルである高い技術力を活かしたレースゲームをリリースしてきたメーカーだ。3Dでリアルタイムに動くエンターテイメントが、どこまでハイレベルになるのか。少しまえまでゲームセンターはそんな驚異に満ちていた。

時は流れ、いまや家庭用ハードの性能はアーケードゲームに追いつき、ハード競争も一段落を迎える時代となった。驚くべき映像効果を生み出し続けてきた技術への憧憬はもはや失われてしまったかに感じられる。

しかし、佐々木氏のインタビューを通じて伝わってくるのは、高い技術へのこだわりと、それが可能にした作品への熱い思いである。家庭では決して手に入れられない、ゲームセンターでしか出会えない貴重なゲーム。そんな凄いゲームと、本物に集まるプレイヤーの熱気。それをセガ・ロッソは忘れてはいない。

その感覚を再び復活させるため、セガ・ロッソは全力を尽くしている。そのときどきでベストのハードを選び、その力を引き出してゲームを作っていく。いまのゲームセンターがあのめくるめく感覚を再現できないなら、ネットワークという技術を投入して新たなコミュニケーションの場を模索する。時代に波があり、浮き沈みがあっても、つねに大きなことに取り組み最高のものを求める姿勢だけは変わらないのだ。

セガ・ロッソの求めるものと時代とがクロスし、幸運なランデブーを迎えるのはいつだろうか。遠くない未来にそうなることを夢みたい気分にさせられた。　（石井ぜんじ）

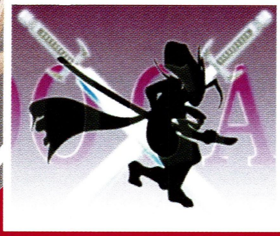


連載 #07

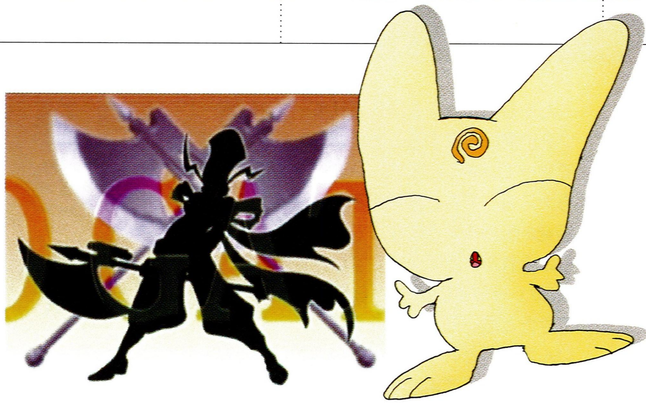
エルドラドゲート通信

ELDORADO GATE TSUSHIN





『エルドラドゲート』の世界を楽しく歩くためのナビゲーター



今回は入手したROMから第3巻に追加された新要素をお届け。各シナリオの序盤部分＆登場キャラのイラストと併せて、来るべき第3巻に備えておこう。

発売日	第1巻 発売中 第2巻 発売中 第3巻 2月2日発売予定 第4巻 4月4日発売予定 第5巻 6月6日発売予定 第6巻 8月8日発売予定 第7巻 10月10日発売予定
ジャンル	RPG
価格	各2800円
ドリームポイント	120ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	16ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（ホームページ、BBS、ダウンロード）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス

http://www4.capcom.co.jp/eldorado/

第3巻 21世紀をむかえて最初に用意された3つの要素はこれだ！

続巻が出るたびに新たな要素を追加して制作されている本作。第3巻でもその制作姿勢に変わりはなく、新たな要素が追加されているのだ。ここでは追加された3つの要素について紹介していこう。



⬅運命の大地にある合成屋も、第3巻では7級にランクアップ。武具の合成が楽しみ。

ゲートで運命の大地と往復ができる！

第2巻では特別なイベントでしか運命の大地との移動ができなかったが、今回は運命の大地への扉となる"ゲート"が登場する。ゲートは任意に使うことができるので、いつでも運命の大地との往復ができるのだ。もちろん倉庫に預けたアイテムの出し入れも自由。これまでに溜めこんだアイテムをガンガン使って冒険できる。続巻に備えてアイテムを預けるのも手だぞ。



⬅第7話、第8話ともにゲートが登場。活用しよう。



ゲートで任意に往復



⬆ワールドマップ画面では、ゲートのある拠点が灰色で表示されるのだ。



⬆ゲートを使えば、運命の大地にある施設も自由に冒険で活用できる。

レベル3の魔晶石調合が可能に！

第3巻ではキャラクターにもよるが、レベル3の魔晶石調合が可能になる。魔晶石調合もレベル3ともなると、非常に強力な効果を持つものになってくる。もちろん使用時はその威力に見合ったエフェクトをともなって発動するぞ。



⬅火属性レベル3のWヒートイン。よく燃える。



⬆➡光属性調合レベル3のWライトイン（上）と樹属性調合レベル3のWリーフイン（右）。属性が合えば効果もバッチリ。

EXTRAに新項目が追加された！

事典のほか、新たにモンスターギャラリーとゲームインフォメーションを追加。モンスターギャラリーはセーブデータを参照し、これまでに会ったことのあるモンスターのデータを閲覧できるぞ。



➡モンスターのイラストと紹介をじっくり見られる。

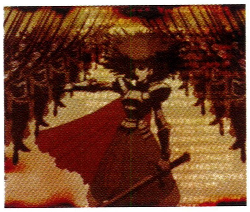


⬅カプコンの最新作のムービーを見ることができる。

第3巻　各シナリオの序盤と登場キャラクターをチェック！

『エルドラドゲート』初の長編シナリオとなる第7話と、これまでどおりのボリュームを持った第8話の、2本立てシナリオで構成される第3巻。これまでに仲間になったキャラによるパーティープレイで冒険を進めることになる。ここでは各話の序盤を紹介しよう。

デモにギギが!?



↑この髪型は……、ギギ？

第7話　水没の都へ

カナンの救助に向かったゴメス一行。行ったさきのヴァニスの町では、2・2のふた組に分かれて行動するシチュエーションがある。それぞれの行動は、シナリオ中でどう影響しあうのだろうか？



←パーティーでは、それぞれゴメスとエリシンがリーダーとなって行動することになる。



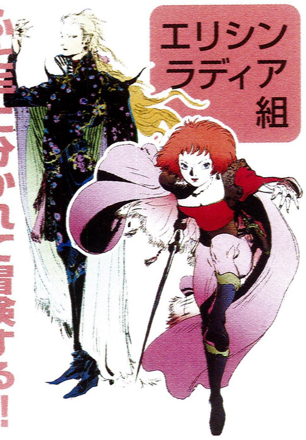


ふた手に分かれて冒険する!!

ゴメス アイン組



エリシン ラディア組



第8話　思い出すパメラ

運命の大地に記憶喪失でやってきたパメラ。失った記憶のカギを握るのは謎の女性に謎の小箱を託された犬、トーマスが握っているようだ。謎のカギとなるトーマスの行方を追って、泥棒娘ラディアがヴァニス地方を奔走する！

パメラ＆トーマス





↑利口な犬トーマスは、どこかに捕まっている様子。しかもちょっと冷たく扱われているようだ。助けなきゃ！

謎の女性



←最初にパメラと同伴していた女性。パメラをかばうような仕草を見せていたが……。



マッシモ

→じつは第7話から登場。いかにもアヤシイ独特の訛りでしゃべる発明家。





バーロ団・団員





←不思議なポーズと掛け声の団員。バーロ団とはどんな団体なのだろうか？

みなさまの質問をプロデューサーの竹下さんに答えてもらいました



←カナンに続いてバドの行動も心配のネタですな。（千葉県：リヴァイアス）

『第1巻』をプレイしていますが、いつもお金がなくて困ってます。お金を借してくれる闇金融を作ってはどうでしょう？　借金のデータも引き継ぐのってスリルありませんか？　（京都府　CIPHER）

闇金はちょっと……。代わりにお金もうけのために宝石カラス、ブルーリザードを狙いましょう。魔晶石のほかに落とすアクセサリーが高値で売れます。あとマーシャの貯金箱にはいちばん安いお金を入れる。とくに裏技はありませんからためらいは不要です。合掌だけしておきましょうね。　（竹下）

竹下さんの好きなキャラとその理由を教えて。　（東京都　ぬま。）

移り気なので好きなキャラはそのときによって変わったりします。ゴメスだったり、ラディアだったり、バドのときも。男性キャラは性格や感情に共感するとランクアップすることが多いですね。女の子キャラはイラストの印象！　です。ラディアは第1巻のケース裏面に出ているイラストがとってもお気に入りで、それが理由だったりします。あと、ギギも好きですよ。かわいいから（笑）。　（竹下）

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通DC「エゲ通」係
fdc-hige@iris.dricas.com

記事担当からの声　毎回ユーザーを楽しませてくれる『エルドラドゲート』ですが、第3巻はかなりイイです。ゲートのおかげで育てる楽しみが充実。そのうえシナリオがよかった。続けて遊んでいる人は、第3巻のシナリオで「お!?」とか思うんじゃないでしょうか。まぁ、今回も多くは語りますまい（またスネ夫チック）。　（ヒゲ太）

天野喜孝の世界

特別企画



1952年生まれ。静岡県出身。タツノコプロでアニメーションのキャラクターデザインを経て、装丁画や『ファイナルファンタジー※1』シリーズのビジュアルデザイン、舞台美術など幅広い制作活動を行う。幻想的な独特のタッチで描かれるイラストは、国内外問わずファンも多い。

天野 喜孝
YOSHITAKA AMANO

独特のスタイルでゲームにアートの風を吹き込んだ天野喜孝氏。その風は『エルドラドゲート』に息づいている。今回、ニューヨーク・マンハッタンのSoHo(South of Houston Street：南ヒューストン通り)にある天野氏のスタジオで、彼が手がけたそのキャラクターデザインについて伺った。

『エルドラドゲート』のキャラデザインについて

──まず『エルドラドゲート』のキャラデザインを手がけることになった経緯は？

天野　3年まえにカプコンの岡本さんがカプコンのリゾートに招いてくれて、フラグシップの方々に私を紹介してくれたんです。そこからお話が進んでいきました。

──デザインについてなにか特別な依頼とかありましたか？　たとえばRPGだから中世ヨーロッパ風のデザインを……、とか。

天野　いや、デザイン部分についての依頼はとくにはなかったですね。これこれこういうキャラクターです、っていう設定をもらって、あとは自由に私のスタイルで作ることができました。おかげで思いどおりのキャラクターデザインをすることができましたよ。

──これまでに手がけたゲームキャラのデザインと比べて『エルドラドゲート』は仕事の方法に違いはありましたか？

天野　依頼を受けてそれからキャラクターを生み出す、という意味では基本的にこれまでと同じです。ただ、サターンのころから描き溜めつつ、3年以上という長さで仕事をし続けたのは初めてですね。やっぱり『ファイナルファンタジー(以下FF)』シリーズのような独立したエピソードでのデザインと、オムニバス風の『エルドラドゲート』ではやっぱり違います。『エルドラドゲート』は『FF』の『Ⅰ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』を一度にやっているようなものですから(笑)。『FF』はそれぞれ独立してますけど、『エルドラドゲート』は連続大河RPGにもかかわらず続巻が出るたびに新キャラも出るし、さまざまなエピソードで構成されている。同じシリーズ物でも、世界観を統一しているものとそうでないものはデザインのアプローチも変わってきますよ。

──敵と主人公たちではどちらのキャラが好きですか？

天野　どちらも平等に好きですよ。キャラによってはすぐ描けちゃう場合もありますけど、それぞれのキャラクターが持つ個性にふさわしいようにクリエイトしてます。でもゴメスはおもしろかったですね。ストーリー的にも数奇な運命を歩むようですし。

──ゴメスのデザインや設定がおもしろかったということですか？

天野　いや、ゴメスはごく初期にデザインして生み出したキャラクターだったんですけど、そのころを振り返ってみると、じつはどのキャラクターが重要な役割を持っているかまったく知らなかったんですね。でもなぜかゴメスが重要な役割を持ったキャラだと思ったんです(笑)。とはいえ、キャラクターを生み出すときはゲーム中での役割や重要性は気にしません。むしろ気遣うのはそのキャラの人格、年齢とか。ゴメスはそれが結果としてしっくりいっちゃたんでおもしろかったな、と(笑)。

──デザインする対象として女性キャラクターと男性キャラクターどちらが好きですか？

天野　もちろん両方大好きです。でも男性キャラクターのほうが痩せっぽちや太っちょ、背が低いのやら高いの、といったところでデザイン的に遊べるんですよ(笑)。

──逆に女性キャラクターはいつもセクシーじゃなくちゃいけないってことですか(笑)。

天野　そう、彼女らは絶対にかわいくて、セクシーで、チャーミン





※1『ファイナルファンタジー』シリーズ



'87年に発売されたファミコン用の『Ⅰ』を皮切りに、ハードやスタイルをさまざまに変え続いている(現在も進行中)スクウェアの大作RPG(画面はワンダースワンカラー版『Ⅰ』)。

グで、キュートで美しくなくてはならない(笑)。いや、私が醜い女性キャラクターを描けないという意味で言ってるんじゃないですよ。でもそう描いているとすぐに彼女たちに申し訳なく感じ始めてしまって、修正することになっちゃうんです(笑)。

――ゲーム画面の中で登場する『エルドラドゲート』のキャラクターたちはどう感じましたか？

天野　彼らはみんな間違いなく私が作ったキャラクターたちだ、と感じましたね。と言ってもカプコンテイストが加わっていて、そのカプコンテイストがとても新鮮に感じました(笑)。カプコンが作るゲームの中のキャラクターは外観や動きがとてもキュートで、それを見てファミコンのころの『FF』のキャラたちを思い出してしまいました(笑)。

――ズバリ！　ゲームとしての『エルドラドゲート』の評価は？

天野　確かに見た目の部分については懐かしい感じで、一見古臭く見えるかもしれませんが、シナリオ担当のフラグシップとプロデューサーの方は以前に『バイオハザード』を手がけた才能ある人たちだけに、システム部分とシナリオはとてもすばらしいです。

――『バイオハザード』の話が出ましたが、ホラーゲームでいつか仕事をしたいと思われますか？

天野　ええ、絶対にやりたいです！　以前プレイステーションで『バンパイアハンターD』がゲーム化されたんですけど、あのプロジェクトには関与してなかったんです。もし関わっていたら、もう絶対に入れ上げて関わったと思います。ホラーと大柄な女性を美しく描くことは、今後追求しようとしていることなんですよ(笑)！

ニューヨークが天野喜孝に与える影響について

――ニューヨークを拠点に仕事をすることになってキャラクターデザインに影響はありましたか？

天野　『エルドラドゲート』のキャラクターの半分以上はここニューヨークで生み出しましたけど、私はまったくアーティストとして変わっていない、と思います。

――では生活や仕事の変化は？

天野　ニューヨーク、東京間の生活はまだ浅くてちょっとたいへんですね。でもおかげでDCコミックスやワーナーブラザーズのようなアメリカの会社と仕事ができるようになったのはうれしく思っています。そのうちこの街(ニューヨーク)が私に与える影響を、作品の中から感じ取ってもらえるかもしれません。とにかく私がやりたいことをやっている限りは、どこにいようが関係ないことです！　幸いなことにアメリカでは私の仕事をとてもよく理解してくれているようですし。

――なるほど、どこにいようと天野さんがいるところが天野さんの世界なわけですね。でもそのうち日本のマーケットを離れることになったり……。

天野　まさか！　やっぱり両方をちょっぴり味わうのはいいことですよね(笑)。しかもアメリカで私がしたことは、日本でも利用可能ってことで。その逆もまたしかりですから(笑)。

――天野さんの最近の活動について教えてください。

天野　最近では『HERO※2』関連のプロジェクトですね。『HERO』はファッションショーやゲーム化の話もあるんですよ。ほかにはワーナーブラザーズと新しいアニメーションについてのプロジェクトも交渉中ですし……、あ！　DCコミックスでバットマンのポスターを私のスタイルでデザインするっていうお話もあります!!　僕、バットマンのコミックス大好きなんです(笑)！



――あのバットマンが天野さんの手でデザインされるなんてすごいですね！　ほかには？

天野　あと個人的な活動という意味では私個人のウェブサイト(http://www.amanosworld.com)の更新ですね。毎週アップデートするコンテンツもあるんで。サイトではニューヨークで生まれ育ったオリジナルキャラクター、Battyの冒険も見られますよ。いやー、そこらじゅうに締切があるんですけど、それ全部をどうすれば守れるかわからない状況なんですよ(笑)！

――関係者がこのインタビュー見たらビビりますね(笑)。それではこれからの活動でなく、昔のようにコミックやアニメーションに戻る予定はありますか？

天野　いまはやることがいっぱいあって難しいですね。時間もかかると思います。でも戻ったときはいままでと違った新しいコミックを作ってみたいです。

――それでは最後にファミ通DC読者にひと言。

天野　『エルドラドゲート』の続巻が出るたびに新しいキャラクターたちに出会えるはずです。まだまだ先は長いですから、ぜひ買って遊んでみてください。いまは第7巻までの発売を予定していますけど、人気が出ればもっと増える予定です(笑)。関係者として、連作RPGというユニークなゲームコンセプトが成功するよう願っています。モチロン私もプレイします(笑)！



➡天野氏がその場で特別に描き下ろしてくれたゴメスのイラスト。頭や肩には天野氏お気に入りのキャラ、グルンがいるのも微笑ましい。このイラストのゴメスがたたえている不敵な笑顔が、天野氏自身の顔に見えてくるのは気のせいではないハズ……。





※2 HERO

'99年、ニューヨークでの個展"Amano's HERO."で発表。現在はその映像化とゲーム化の計画が進行中。ゲームのシナリオはコミックライターのニール・ゲイマンが担当。

Interview, Texts, and Photographs by Jorg S.Tittel (NY, USA)

特報 SPECIAL REPORT

MSR™
METROPOLIS STREET RACER

欧州生まれのストリートレース日本初上陸！

セガ・ヨーロッパが、持ち前のセンスと技術力を駆使したハイパーリアルなストリートレースで日本ゲーム界に殴りこみ！　本誌編集長絶対オススメの1本だ！

発売日	2月22日発売予定
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ
開発元	BIZZARE
通信機能	対応（ホームページ、アップロード、ダウンロード）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント　1月19日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp

14メーカー44車種の実在車が公道を舞台にタイムアタックバトル！

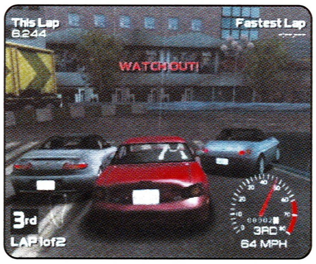
このレースゲームの舞台は公道。道幅の増減や起伏などが激しいコース上で、ライバルたちと火花を散らす。コース上の背景、コースの作りなど、すべてがリアルで美しい。

リアルなのはコースや背景だけではない。登場する車も、14メーカーの協力を得た、44車種という豊富さ。ゲーム上で走るこれらの実在車たちの姿もビューティフル。挙動もリアルに再現されているので、カーマニアにはたまらない。こうした完成度の高さは、この開発担当であるBIZZARE（ビザール）の技術力と熱意のタマモノ。PSで『Formula 1』を開発した、と言えばピンとくる人も多いかも。そのハイクオリティーな内容に、本誌編集長もベタボレ。そのアツイ想いは、下を参照。暑苦しいまでのほれこみっぷりだ。

このゲームは、画面分割による対戦も可能だが、全体的にはタイムアタックなどの"自分との闘い"に主眼が置かれた作り。登場する44車種も最初から使えるわけではなく、ゲームを進めるたびに増えていくので、ハッキリした目的意識を持ちながらプレイできる。全車種コンプリートに絶対燃えるはず！



⬆おなじみの街並みがレースの舞台に。右上にはファミ通DCのロゴ（旧バージョン）も見える。





⬅⬇公道レースなので、接触はペナルティーに。登場実在車も自分好みにセットアップ可能だ。

開発担当ビザールとも語り合った相沢編集長もヒートアップ！

車の挙動のシミュレートとゲーム性のバランス、難易度、達成感など、レースゲームにおける重要なポイントを『MSR』は高いレベルで実現しているが、最大の特徴は実在のクルマと都市を採用したことによるリアリティーだ。『MSR』におけるリアリティーとはPSの『GT』のように実写のように美しいというだけではなく、コースデザインにおいて妥協がなく、プレイして納得がいくということなのだ。『セガGT』の操作感や予選タイムの設定に加え、ぼくはコースデザインに疑問があった。同じように感じた人は、ぜひトライしてほしい。最初のうちはなかなかさきのコースへ進めないが、すぐに自分の上達を実感できるようになる。じっくりと楽しんでもらいたい。

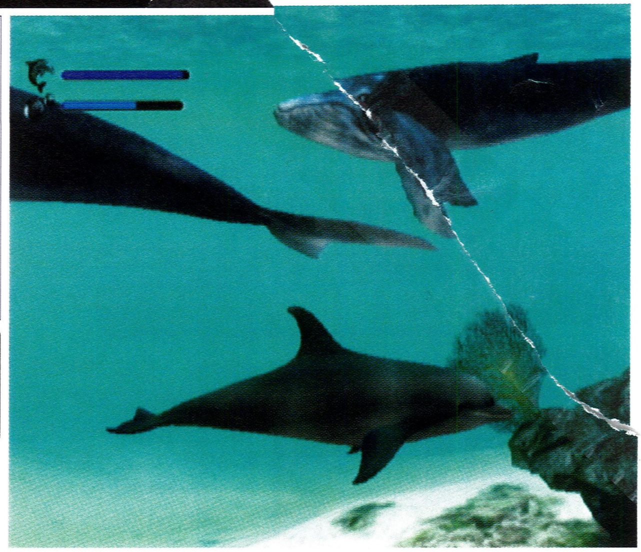
（本誌編集長：相沢浩仁）



⬆彼女はBizarre Creationsの副社長、Sarah Chundleyさん。（撮影：本誌編集長・相沢浩仁）

序盤のストーリーを大公開！ 海に潜む謎や危険を乗り越えろ

ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE



発売日	1月25日発売予定	通信機能	なし
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	8ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	セガ		

100パーセント 1月19日現在 開発状況

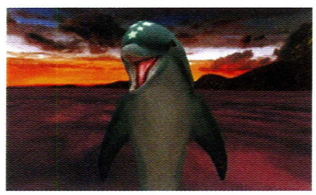
http://www.sega.co.jp/

発売間近の『エコー・ザ・ドルフィン』。アクションあり、謎解きありで、名作の誉れ高い過去のシリーズをホウフツとさせる難易度の高さとおもしろさが魅力！

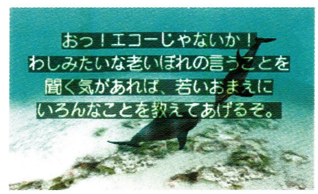
選ばれしイルカ・エコーが知恵と勇気で地球を救う！

メガドライブ版、メガCD版ともに高い完成度でいまなおファンが多い『エコー』が、大きく進化していよいよドリームキャストにお目見えだ。まるで本当に泳いでいるかのような感覚にさせる美しいグラフィック、海中の生物から海草、滝や水しぶきにいたるまでトコトンこだわったリアルな動きに、思わずウットリしてしまうほど。しかしそんな癒し系なテーマでありながら、ウラハラに難易度は高い。アクションゲームに要求される瞬発力と、アドベンチャーゲームで試される知恵がなければ、地球を救うことはできないぞ！

今回は発売直前ということで、ゲーム序盤の3ステージのストーリーを中心に紹介するぞ。コレを読んで、エコーを待ち受ける困難と謎に立ち向かってほしい。



⬅"魔"から地球を救える唯一の存在、それがこのエコーなのだ。



⬅気になる生き物や物体には、ソナーでコミュニケーションを図ろう。

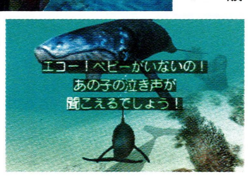
クジラを助けることが冒険の第一歩

Level 1 Aquamarine bay

ほかのイルカと魚捕りやクジラの親子との会話を楽しむエコー。しかしそのとき大地震が起き、地球の守護神ガーディアンが粉々に砕け、その破片がエコーに話す。「大地震がもとで地球に危機が迫る。急いでアトランティスに戻るのだ」。しかしアトランティスへの近道は海流の関係で通れそうにない。そんなとき、クジラの子供が行方不明になる……。



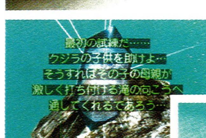
⬅ガーディアンの破片はエコーを導くべく、各地に散らばる。



➡さっきまで母親のそばにいた子供が地震直後にいなくなる。どこだ？

⬇地震で岩が崩れている。まさか……!?





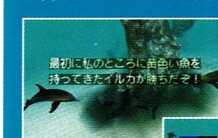
⬅クジラの子供を助ければ、どうやら先に進めるようだが。



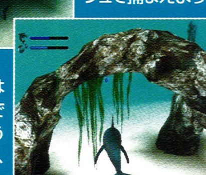
➡ひとり（1匹）でできないことは、仲間に協力してもらおう！

バイタリティを発見せよ

ミニイベントをクリアーすると現れたり、どこかにヒッソリ隠れている紫色の小さなクリスタルがバイタリティだ。ゲットすると最大体力がちょっと増える。ここではアーチ状の岩の下で見つけられるほか、魚捕りレースに勝っても出現。全部のバイタリティを見つけられるかな？



⬅魚の色とコーチの位置を忘れないように。魚はダッシュで捕まえよう。

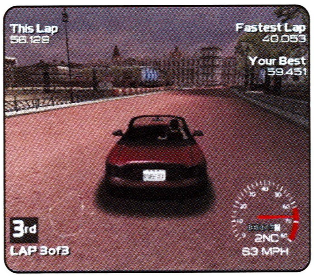


➡バイタリティはとても小さいので見逃さないように。どこにあるか、わかるよね？

レースの舞台、3大都市を走る！場所も背景もすべてが実在だ!!

バトルの舞台は、以下に紹介した3都市。さらに1都市につき3つのエリアが用意されているので、計9エリアでのレースが可能。

ここでは、前号から引き続き、各都市から1エリアをピックアップして紹介。前号と違い、ちょっと天候の設定を変えて走ってみたので、その点にも注目していただきたい。観光案内にも使えそうなほどのリアルな背景は感動モノ。現地へ行く機会があれば、見比べるのもいい。



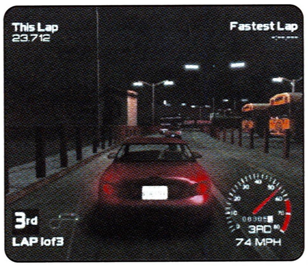
⬅おなじみの観光名所をバックにレースできるという夢を実現。天候、昼夜の別も自在に設定可能。

San Francisco

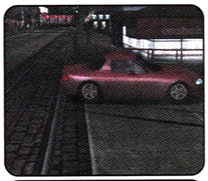


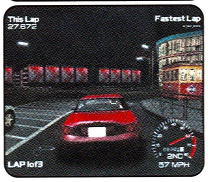
米国カリフォルニア州にある港町。左のカニのマークも名所。人口は約72万人。坂道が多いことでも有名で、コース上でもそれは忠実に再現されている。名物のケーブルカーのレールも見える。ゲーム中に登場するのは、右のFishermans WharfとFinancial District、Pacific Heights。

もっと！ Fishermans Wharf疾走！



➡小雨の降りしきる夜の港町を走る。さすがにさびしい限りだが、ケーブルカーのレール、停留中のケーブルカーなどがいい雰囲気。



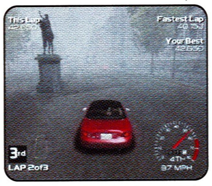


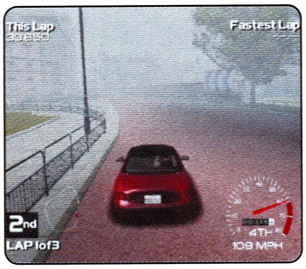
ヨット・ハーバーやシーフードの屋台など、港町らしさ満載のエリア。刑務所で有名なアルカトラズ島への観光船発着所がある。

London

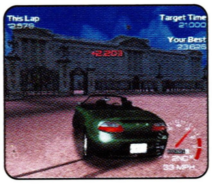
もっと！ St.James' Park激走！

バッキンガム宮殿に面した"王立公園"とも呼ばれる広大なエリア。海軍門をくぐるコースも用意されている。





➡ロンドンといえば霧。こんな天候設定で走ることもできる。白い背景の中に薄ぼんやりと見える観光名所の数々がまた幻想的だ。





イギリスの首都。永い歴史を誇る伝統と王家の街とも言えるが、ミニスカートやパンク発祥の地でもある。ゲーム中に登場するのは、左のSt.James' Park、ロンドンの中心地Trafalgar、寺院とビッグ・ベンで有名なWestminster。3つとも隣接したエリアで、見られる名所が重複することも。

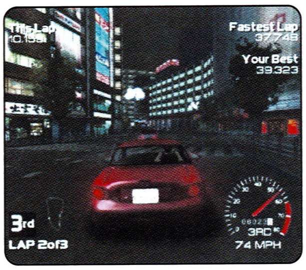
Tokyo



言わずと知れた日本の首都。右に紹介したShibuya、新都心Shinjuku、下町情緒あふれるAsakusaが、ゲーム中に登場するエリア。にぎやかな夜景が映える繁華街と独特の文化を発展させた下町と、両極端な街並みを爆走する。首都高バトルなどではない、真の公道バトルを体験してみよう！

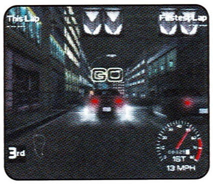
もっと！ Shibuya爆走！

雨の降りしきる眠らない街、渋谷の夜を走る。おなじみの看板（そのまま再現されていたり、ちょっとヒネってあったり）を眺めつつ爆走！

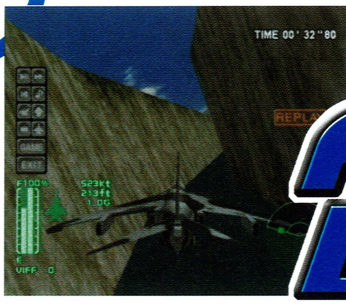


➡首都圏の若人なら知らぬ者のない（？）渋谷の夜景を忠実再現！意外と起伏のあるコースだ。





新搭載された武器の使用方法が判明！



エアロダンシングi AERO DANCING™

発売日	2月15日発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1～2人(ネット対戦時最大4人)
ビジュアルメモリ	14ブロック使用
発売元	CRI
開発元	CRI
通信機能	対応(オンライン対戦、ホームページ、BBS)
対応周辺機器	アスキーミッションスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス

80パーセント 1月19日現在 開発状況

http://aerodancing.dricas.ne.jp/

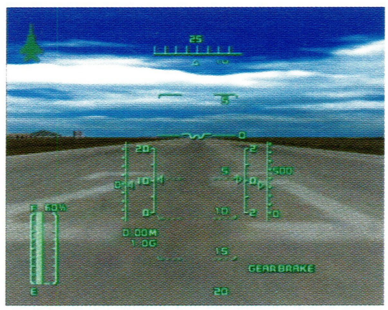
本作で新たに搭載されたレーダー誘導ミサイル、対地攻撃兵器の情報と、それぞれの武器を活用してクリアーしていくMISSIONSモードの内容をお届けする。

対空・対地のHUD(ヘッドアップディスプレイ)表示の詳細をお伝え

飛行時の速度や高度、方位といった情報を表示するHUD(ヘッドアップディスプレイ)。今回は、新たな武器を使用するためにリニューアルされた部分について紹介する。



←飛行や攻撃の手順やHUDの見かたは、トレーニングモードで練習することが可能。初心者でも大丈夫！



↑飛行時に必要な情報はすべてこの画面に表示される。もちろん攻撃時の情報もしかり、だ。

とにかく出てくる登場機体

現時点で登場が判明している機体を一気に紹介。F-86F、T-2、T-3、T-4、A-7E、F/A-18C、F-1、F-104J、F-4J、F-4EJ、F-4EJ改、A-10A、F-15J、F-15DJ、F-15A、F-15E、MiG-21bis、F-16A、F-16AG、F-14A、F-14TB、MiG-29、AV-8B、XF-3、T-3sp、T-2BI、T-4BI、C-1……。このほかにもまだまだ機体が登場するらしいぞ！

新武装使用時の射撃表示内容

これまでのシリーズでは、敵への攻撃手段が赤外線追尾ミサイルとガンの2種類だった。本作では、さらにレーダー探知ミサイルと対地ミサイル、爆弾による攻撃方法が追加されている。新たに追加された武器を使用する際のHUD表示も、これまでにない新たなものになる。そこで、ここでは新規武装の攻撃表示内容についてお伝えしていこう。

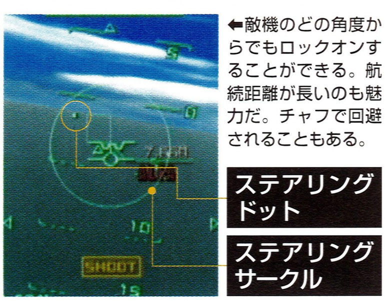


武器を使い分けろ！

←目標に応じた武器を選択することも、戦略のひとつになってくる。

MRM(中距離対空ミサイル)

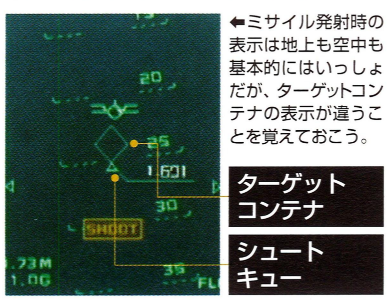
レーダー誘導で目標を追尾する。ステアリングドットはロックオンしている目標の未来位置を示す。このドットをステアリングサークル内に収めるように飛んで撃つのが基本。



←敵機のどの角度からでもロックオンすることができる。航続距離が長いのも魅力だ。チャフで回避されることもある。

AGM(対地ミサイル)

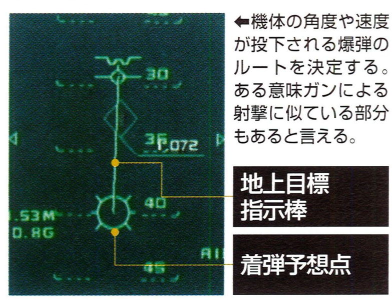
レーダーロックオンされている地上目標は◇、空中の目標は□のターゲットコンテナで囲まれる。ミサイルを発射できるときはその下に△のシュートキューが表示される。



←ミサイル発射時の表示は地上も空中も基本的にはいっしょだが、ターゲットコンテナの表示が違うことを覚えておこう。

BOMB(爆弾)

爆弾は重力と飛行速度の影響を受ける。表示は着弾予想点と地上目標指示棒からなり、着弾予想点が目標に重なったときに爆弾を投下すれば目標に命中するようになっている。



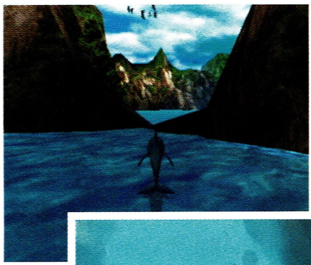
←機体の角度や速度が投下される爆弾のルートを決定する。ある意味ガンによる射撃に似ている部分もあると言える。



凶暴なサメに立ち向かおう

Level 2
Perils of the coral reef

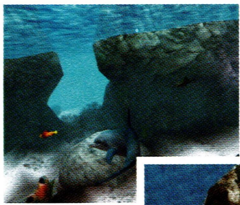
サンゴ礁にたどり着いたエコーは、弟を捜している兄イルカのお願いを聞いたり、海ガメを助けたり、す速い魚を捕まえながら、いくつかの"歌"を覚えた。しかしサンゴ礁には巨大なサメの巣窟があった……。仲間は「サメが体内になにか隠している」と話すが、巨大ザメにまともに太刀打ちできないエコーは、知恵と策略で立ち向かう。



⬅弟イルカを捜すエコー。これくらいの高さだったら軽々飛び越せるよね?



➡海ガメの周囲にはサメがウヨウヨ! 怖いけど助けるしかないでしょ!



⬅ず──っと魚を捕まえられないイルカ発見。彼を出し抜いちゃえば、いいことあるかも。



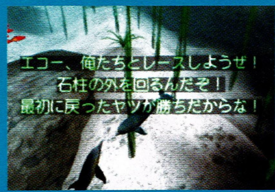
➡巨大ザメには地形を利用しよう! サメの口からなにか出てきたぞ……。



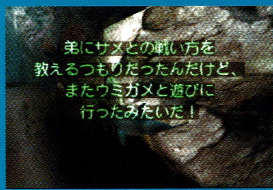
⬅教えてもらった魚の歌で光る魚を誘導すれば、暗い洞窟も視界バッチリで泳げます。

バイタリティを発見せよ

もちろんココにもバイタリティが隠れてます。全部の発生条件はナイショだけど、ちょっとだけヒントを。スタート地点付近にいる2匹のイルカとのレースに勝ったり、弟イルカを見つけると出現するぞ。



➡ダッシュを活用しなきゃ2匹に勝てないぞ。フライングにも注意。



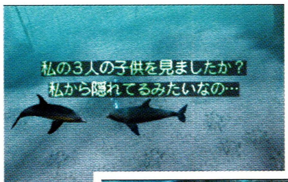
⬅弟を発見するだけじゃダメ。彼の友だちを助けなければならないぞ。



3匹のイルカを捜し出せ!

Level 3
Trial without error

大きな湾のある場所に到着。3匹の子供を捜す母イルカに協力したり、凶暴なサメから仲間を助けたりするエコーは、「お礼になにかありそう」な場所、不思議な岩場へ導かれ、その先で伝説の生き物と遭遇する……。

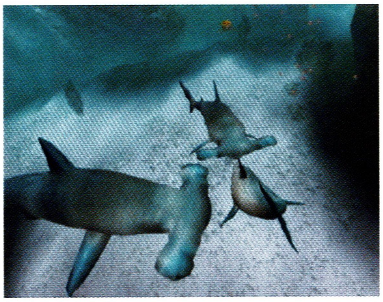


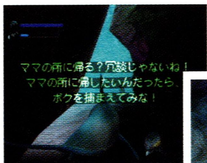
⬅やんちゃざかりの3兄弟。暗闇に隠れていたり、追いかけっこしたがったり。



➡すごい数のサメも、近くにあるアイテムを使えば勝機あり。度胸を見せよう!

⬇ハンマーシャークにはじっくり長期戦で戦おう。

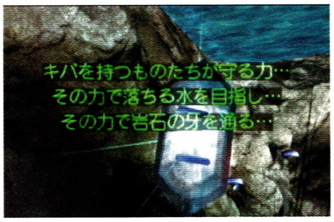




⬅うっ、ナマイキな子供イルカ発見。さっさと捕まえよう。



➡教えてもらった不思議な場所。この下にはなにかありそうだ……。



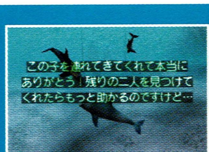
⬅細いルートの先に、ガーディアンのクリスタルが……。



⬆ガーディアンの"岩石の牙"って、コレか!?

バイタリティを発見せよ

暗ーい洞穴に潜んでるイルカの近くにあったような。また、かくれんぼしているイルカ兄弟を全員見つけても出現するようだ。あとは、サメがウヨウヨしているエリアに通じるトンネルの出口の横にあるくぼみにもありますよ。

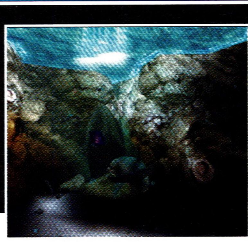


⬅見つけなくてもストーリーは進行できるけど、捜すよね?



➡左下に見える小さな石は! こんな場所にあるとは。

エコーの冒険はまだまだ続く…



⬅エコーは新たな生き物と謎が待つまだ見ぬ世界を目指す! このつづきは次号で!

MISSIONSモードで展開する対空・対地戦闘の一部を紹介

ここからは実際に新搭載の武器を駆使してクリアーしていくことになるMISSIONSモードをダイジェストでお贈りしていこう。このモードでは、機体や武器をプレイヤーが自由に選択することができるので、たとえばガンだけで対地攻撃をすることもできるのだ。



⬅射撃、対地、対空、作戦がそれぞれ8ステージずつ用意されている。

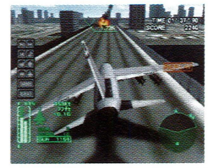


➡機体や武装が違えば難易度も変化。いろんなシチュエーションで挑め!

空対地の攻防　サーフェスアタック

地上目標を爆弾で破壊していくモード。目標の中には対空攻撃車輛なども登場する場合があるので、気を抜くことなかれ。

主な内容
ターゲット：車輌・艦船
使用武器：ボム・ミサイル
必要技術：ルート取り





⬅最初のアドバイスでは、戦車や対空車輛は色分けされて表示される。



➡ガンで地上目標を攻撃することもできるが"機銃は最後の手段"だ。

確実なルート取りとタイミングが命!



⬆飛行進路、速度、機体角度によって爆弾の落ちる場所が決まる。目標への正確なアプローチが必要だ。

ガンの腕が試される　エアアタック

空対空の基本的な操作を必要とするモード。バルーン破壊、ドローンへの攻撃、ダートターゲット射撃が用意されている。

主な内容
ターゲット：バルーン
使用武器：ガン・ミサイル
必要技術：操縦・射撃



⬆バルーン破壊では、バルーン配置とともにアドバイスが表示される。



⬆ガン射撃の腕前がモノを言うバルーン射撃。ガンの残弾にも注意が必要。




⬅⬆ある意味、実際のドッグファイトに近いドローンへの攻撃とダート射撃。

先読みと射撃で立ち向かえ　ドッグファイト

さまざまな機体と格闘戦を行うモード。戦闘機操縦の華とも言えるドッグファイト。新規武装のミサイルを駆使しよう。

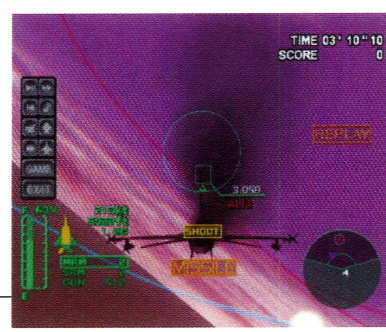
主な内容
ターゲット：戦闘機
使用武器：ガン・ミサイル
必要技術：全般





⬅⬆敵機もこちらが操縦するようにAIによって"操縦"されている。AIと人間の知恵くらべだ。

敵の一手、二手さきを読め!!



⬅チャフやフレアー(敵にミサイルを撃たれたらオートで使用)によるミサイル回避など、新たに追加された要素を最大限に活用して戦おう。

期待のマルチサイトアドベンチャー、続報第4弾！

イヴゼロ完全版

EVE ZERO

In the sweat of thy face shalt thou eat bread,till thou return unto the ground,
for out of it wast thou taken:for dust thou art,and unto dust shalt thou return.
And ADAM called his wife's name EVE:because she was the mother of all living.

arc of the matter

魅力的なキャラクターたちと、知らず知らずのうちに引き込まれる深いストーリーの巧みな融合が魅力の、『EVE』シリーズ最新作！

発売日	3月22日発売予定	通信機能	対応（内容未定）
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	7800円		
ドリームポイント	420ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	ゲームビレッジ		
開発元	シーズウェア		

75パーセント 1月19日現在開発状況

http://www/eve-zero.com/

ロングセラーを誇る『EVE』シリーズとは？

シリーズ第1作目はパソコン版の『EVE -burst error-』で、練り込まれたシナリオが高い評価を得た。そして前作のその後を描いた『EVE the Lost One』に続き、この『EVE ZERO』へとつながるのである。



EVE -burst error-

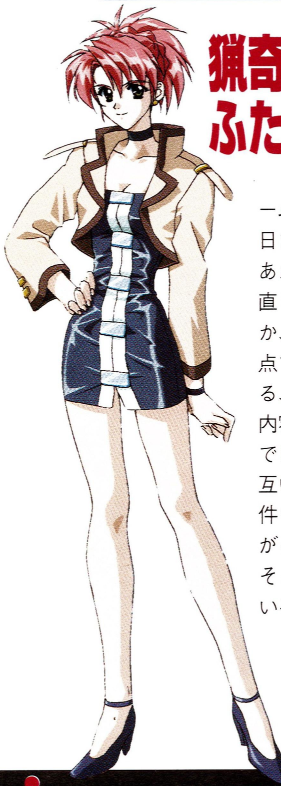


⬅上の3人が、ここまでのメインキャラ。

EVE -the Lost One-

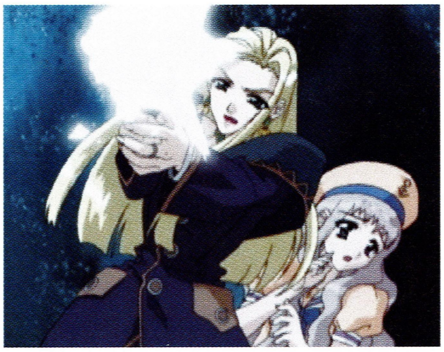


⬅主人公を一新し、ストーリーが展開する。



猟奇殺人事件の陰に潜む巨大な謎にふたりの人物の視点で挑むアドベンチャー

『EVE』シリーズの最新作、ドリームキャスト版『EVE ZERO』の発売日まで、あと2ヵ月。DCへの移植にあたり、システムやビジュアルの見直し、音声の追加収録が行われたほか、他機種版にはない第3の人物の視点で描かれるストーリーが追加される、まさに"完全版"の名にふさわしい内容に進化しての登場だ。シリーズではおなじみの小次郎とまりなが、互いに違う視点からひとつの猟奇事件を捜査していく。そこに浮かび上がる陰謀と、謎の少女の秘密とは？ そして物語の結末にはなにが待っているのか？



⬆イベントの要所はムービー処理になっており、臨場感満点。





⬆➡ゲーム自体はオーソドックスなアドベンチャー。根底に流れる深いストーリー性と、生き生きとした人物像が魅力なのだ。

事件のカギを握る少女 はたして彼女の秘密とは……？



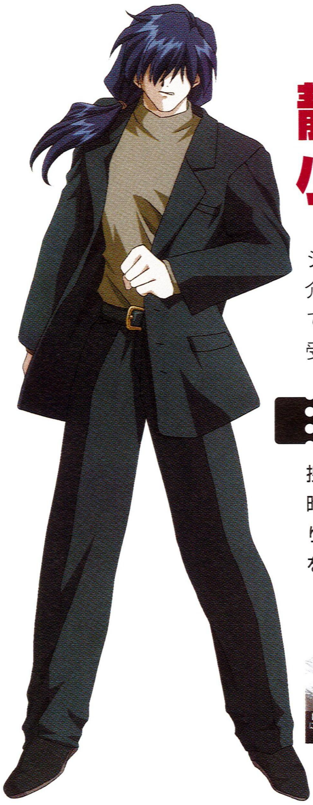
トア・ノバルティス

製薬会社ガイギー社の責任者、シャサの娘。やや天然の気がある明るい少女だが、ときに別人のような冷めた態度を取ることがある。彼女も何者かに狙われる存在だが、その理由についてはいろいろと謎が多い。

マルチサイトシステムとは？

互いに関わりのない人物どうしが、別々の立場から同じ事柄に関係していく。当然立場が違えば見ること聞くこと、体験することも違ってくる。プレイヤーはふたりの視点から事件の概要に関わっていくわけだ。そして物語が進むにつれて平行線を辿っていた糸が収束し、一本の大きな流れとなって結末に向かってゆく。これがマルチサイトシステムのだいご味なのだ。

KIDNEY 29.May



静かな日常が一変、新たな犠牲者が 小次郎サイト3日目の展開

前回の続報記事では、ゲーム中の2日目までのダイジェストを、小次郎とまりなの両方のサイトから紹介した。今回は小次郎の3日目のストーリーに限定して紹介していこう。3日目は、謎の集団に突然襲撃を受けた翌朝からスタートする。

Scene01. 自宅

捜索依頼を受けていた家出少年、榊原真は保護したが、昨夜の襲撃が真に近づいた小次郎を狙ったものとわかり、ますます事件がキナ臭いものに。はたして小次郎を狙ったのは誰なのか。





⬆➡昨夜の件について話す小次郎たち。敵の狙いは何か？

Scene02. 真の中学校へ



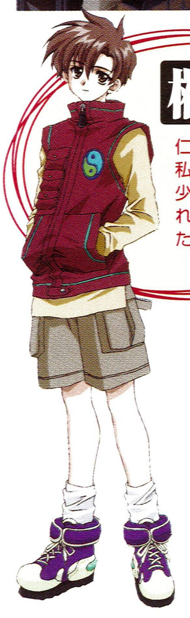
⬅真の居場所を知らないと嘘をついていた邦彦をシメる。

学校にいたほうが安全ということで、真を中学校へ。そこで昨夜の事件を得意気に吹聴している坂本邦彦を発見。厳重に注意する。真を保護したことを報告しに、依頼主の仁科教授のもとへ向かう。





⬅真を終業まで学校に預け、仁科教授の研究所へ向かう。邦彦には、真のそばを離れないように念を押しておく。



榊原 真

仁科教授の長男で、私立中学に通う平凡な少年。彼が命を狙われる理由とは、いったい何なのか。



坂本邦彦

真の親友。見た目どおりの派手好きで、真とは正反対の遊び人。襲撃現場に居合わせたばっかりに……。

Scene03. 仁科研究所



⬅研究内容については、頑なに口を閉ざす仁科教授。

保護の件を仁科に報告。昨夜の件もあるので、真をしばらく預からせてほしいと伝える。真のことについて問い正すと突然仁科が不機嫌になり、口論ののち仁科研究所から追い出されてしまう。

Scene04. 桂木源三郎

セントラル・アベニューのバーで、桂木源三郎と情報屋のグレンに接触。小次郎の父親が、かつてガイギー社に関わっていたことを聞かされる。グレンとの情報交換ののち、源三郎の紹介で今村老なる人物と面会。今村老から、仁科の研究所の窮乏についての情報を得る。







⬆⬅情報屋のグレンから真の身辺について情報を得る。その後今村老から、生前の小次郎の父親について聞かされる。

Scene05. トア・ノバルティス

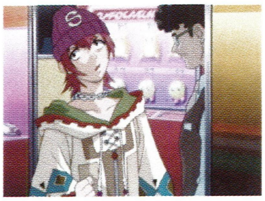


真を迎えに中学校へ行くと、先日街で見かけた不思議な少女と再会。トア・ノバルティスという帰国子女であることを聞く。真を連れて探偵事務所へ帰る。

⬅帰国子女のためか、どこか世間ズレしたところのあるトア。彼女はまりなサイトでのメインキャラである。

Scene06. 地下街の惨劇

その日の深夜。ゲーセンから遊んで帰る途中の邦彦が、何者かに襲われて悲惨な最後を遂げる。邦彦の死体は先日の惨殺事件の被害者と同様に、臓器が丸ごと奪われていた……。







⬆➡気配を感じて慌てる邦彦だが、時すでに遅し。これは単なる事件の口封じなのか。それとも別の理由が？



ROM入手 巨大魚を釣り上げるためのシステム部分をお届け!

FISH EYES Wild

フィッシュアイズ・ワイルド

自然のなかの釣りを、美しい描写とリアルな挙動の魚たちで表現した釣りシミュレーターシリーズの最新作。今回は肝心な"釣りかた"についてお伝えしよう。

発売日	2月22日発売予定	通信機能	対応予定(ランキング)
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	つりコントローラ、ぷるぷるぱっく
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	25ブロック使用		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア		
開発元	ウエストンビットエンタテインメント		http://www.vis.co.jp/

100パーセント 1月19日現在 開発状況

すべてはフィッシング・ロッジから始まるゲームの流れをおさらいしておこう

特別なストーリーを持たず、釣りというスポーツを徹底的に突き詰めた本作。ゲーム中のモード管理は、すべてフィッシング・ロッジを基点にして行うことになる。実際に釣りに出かけるのはもちろん、釣った魚の記録や道具の情報管理、ネットワークランキングへの登録といった行動をロッジのメニューから選択して行うのだ。以下でロッジを基点にしたゲームの流れをおさらいしておこう。



←釣り人の隠れ家、フィッシング・ロッジ。ここから釣り場に出たり、情報を管理するのだ。

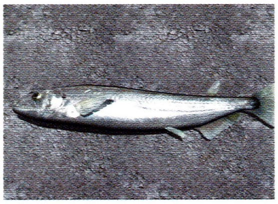
基本的なゲームの流れ

フィッシング・ロッジ

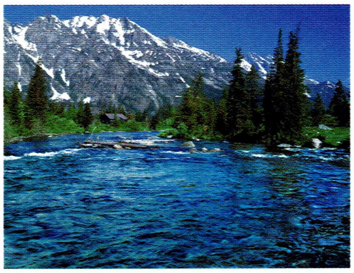
- **釣りノート** ノートのリストから釣り場を選択して釣りに出る。各釣り場でクリアー条件を満たすと新たな釣り場が出現する。→ 釣り場メモ → フィッシング(タックル変更) → フィッシング・ロッジへ戻る
- **魚図鑑** ロッジ本棚にある釣り図鑑で、ターゲットとなる魚の生態や、その釣りかたのアドバイスを見ることができる。
- **釣果一覧** これまでに釣り上げた魚の記録とその姿を見ることができる。魚種ごとにベスト10までの記録が残される。
- **オプション** ステレオ、モノラル出力の選択、BGMのオン・オフ、ぷるぷるぱっくの振動機能のオン・オフを設定できる。
- **電話** インターネットを通じて釣り上げた魚のランキング登録ができる。公式ホームページへもジャンプできる。
- **ストックルーム** ルアーやリール、竿といった道具を管理する場所。道具は魚を釣ったときに一定の条件を満たすと手に入る。

本作の特徴もちょっとおさらい

淡水魚のルアーフィッシングがテーマとなっている本作。登場する釣り場も世界各地にある釣り場をモチーフにした14ステージが収録されている。そこでプレイヤーを待つ魚たちは全部で24種。世界中のアングラーたちが実際にターゲットとして憧れる個性的な魚が登場する。もちろんその描写は本物と見紛うばかりの完成度。動きなどの挙動もこだわって作られているのだ。



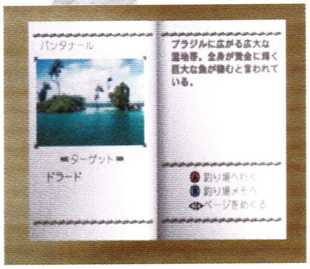
←アマゾンの珍魚、ペーシュカショーロ。個性的だけどじつは外道(雑魚)。



↑雄大な自然が広がる北米の川。レインボウトラウトやスティールヘッドがキミを待つ!

メーターなど一切ナシのリアルな釣りシーン 実際の釣りかたをレクチャーする!

実際の釣りシーンにおいても釣りシミュレーターとしての姿勢はつらぬかれており、画面中に釣り糸の張り具合を示すテンションメーターやアドバイス的なコメントが表示されることはない。実際の釣りに近い内容になっているだけに、本物のテクニックが活かせる釣りシーンになっていると言えるだろう。そこで、ここではひと足おさきに釣りをするときのプロセスについてお伝えしていく。



⬅タックル（道具）は釣り場でも選択できるので、とにかく釣りノートから釣り場に出かけよう。



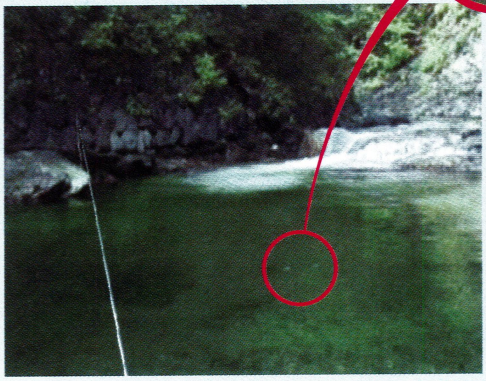
⬆見事釣り上げれば記録として姿を残してくれる。地球の魚と戦って、明日の幸せを釣り上げよう！

プロセス① まずはルアーを投げよう

釣り場の水面には白くキラキラする部分がある。そこが魚のいるポイントだ。ポイントを見極めたらアナログ方向キーでそこに竿を向け、Aボタン（つりコントローラの場合は振る）でルアーを投げることができる。

魚影を狙え!

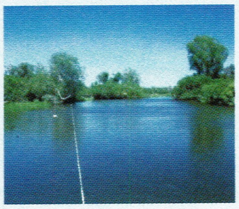




⬅ポイントは時間や水温などの条件で絶えず変化する。タナ（魚のいる深さ）はトップ、ミドル、ボトムの3段階。ターゲットのタナに合わせてルアーを選択する必要があるぞ。

プロセス② 魚にルアーを食いつかせよう

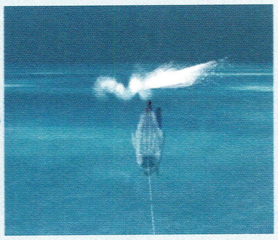
ルアー着水後、Rトリガー（つりコンではリール）でラインを巻き取る。このとき、魚がルアーに寄ってくると視点が変わりバイト画面（捕食シーン）になる。魚をおびき寄せるようにラインを巻こう。



⬅魚が来ない場合はポイントやタナを変えよう。



⬆魚がルアーに寄ってきたら、魚の気を引くようにルアーを操作。速すぎず遅すぎず、ラインを巻こう。

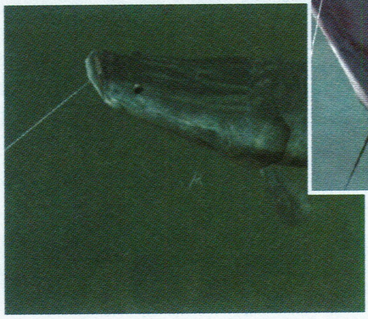


⬆ルアーの適切な速度はターゲットによってさまざま。うまく速度を調整してルアーに食いつかせろ！

プロセス③ ルアーを食わせたらバトル開始!

魚がルアーに食いついたらアナログ方向キーを右か左に倒してフッキング（針を引っ掛ける）する。フッキングしたら、アナログ方向キーで魚の向きと逆方向に竿を倒し、ルアーがはずれないようにして魚の体力を奪っていく。魚のスピードが遅くなったり、ラインがたるんでいるときにラインを巻き取ろう。

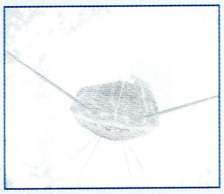




⬅⬆ロッドを倒しながらラインを巻いたりすると切れる場合もある。魚の状態とラインの状態を見極め、す速くラインを巻き取ろう。

プロセス④ 釣り上げればサイズが判明

一定のラインを巻き取ると、画面がホワイトアウトして釣り上げ成功。釣り上げた魚は釣り上げ画面でサイズと重量、そしてその姿を拝むことができる。



⬅画面がホワイトアウトしたらもうひと安心。





⬆➡ピチピチと動く美しい魚をじっくり観賞できる。バトルの苦労も吹き飛ぶ瞬間だ。ちなみに、デカい魚は1画面に表示されず、スクロールして見る必要がある。

記事担当からの声 自称アングラー（ここ何年か行ってないけど……）の私ですが、今回の記事で野性的なお魚相手に存分にバトルし、自然の中で釣り糸を垂れる快感を味あわせていただきました。おかげでつりコンの扱いが妙に上達しました。家にいながらにして釣りをして、癒しと冒険の両方が味わえるなんていい時代ですねぇ。（ヒゲ太）



MACROSS M3

プレイ中、ファイター、ガウォーク、バトロイド、それぞれの異なる操作感覚に興奮。やっぱりバルキリーってかっこいいにゃ。戦闘シーンの随所に見られるマクロスらしい演出もイカスし、発売日が待ち遠しい。

発売日	2月22日発売予定
ジャンル	シューティング
価格	6800円(キャンペーンリミテッドBOX 6800円)
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	翔泳社
開発元	翔泳社
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	なし

80パーセント 1月19日現在 開発状況

http://www.shoeisha.co.jp



全編フルボイスで贈る史上最強のマクロス

アニメ版のオリジナルスタッフの全面協力で作られている21世紀最初に贈られるシリーズ最新作『マクロスM3』。ゲーム中は全編フルボイスで、マックスもミリアもモアラミアもずーっとしゃべりっぱなし。ストーリーも映像もオリジナルスタッフの協力により、かっこよく演出されているのだ。

今回は、新情報を交えながら基本的なゲームの進行と簡単なコマンド入力で出せるバルキリーの必殺技、テクニカルコマンドを紹介するぞ。ゲームは、マックスやミリアの日常会話から始まり、作戦指令のブリーフィング画面に移行。ここでミッションクリアー条件などの説明が行われる。そして戦闘シーンに入り、クリアー後再びストーリーが進展していくのだ。しかし、ミッションによってはこの手順を踏まない例外のケースもあるぞ。

基本的なゲームの流れ

ストーリーパート
↓
ブリーフィング
↓
アクションパート
↓
ストーリーパート
↓
つぎのミッションへ

ブリーフィング

出撃まえに受ける作戦指令画面。ここで、つぎのステージがどのような条件でクリアーになるか細かい説明を受けることになる。たとえば、時間制限内に目的地に着くこと、敵基地内に潜入し指定の目標物を撃破、敵機の全滅など、クリアー条件はバラエティーに富んでいる。



←作戦マップ上に、自機の進入方向から敵の進軍コースなど、さまざまな情報が画面上に表示されるのだ。

アクションパート

このゲームのメインである戦闘シーン。ミッションクリアーできれば、新しい機体やプラグインが支給されるぞ。ステージの最後には、強力なボスキャラも登場するようだ。また、戦闘中にはオペレーターの女の子が敵ミサイルの接近や、自機のダメージ状況などを報告してくれるので、画面に映るレーダーや自機データをみずから視認して、敵からの攻撃に備えよう。



←かわいいオペレーターの女の子。マックスに好意を持っているらしい。



➡敵のミサイルにロックオンされるとアラートがなるのだ。



形態の使い分けとテクニカルコマンドで勝利の方程式をつくれ

バルキリーの通常兵器はガトリング砲とミサイルの２種類。ガトリング砲は連射が可能だが威力が小さい。ミサイルは威力は大きいが、連射が効かない。しかも、どれも一撃で倒せる敵はいない。そこで重要になってくるのが、簡単なコマンド入力で必殺技が出せるテクニカルコマンドだ。しかし、テクニカルコマンド発動中は強制的にバルキリーに変形。プラス身動きができないので、敵の密集地帯では総攻撃を食らうデメリットもあるのだ。

ミサイル乱れ撃ち



⬆敵一機をロックオンし、いくつものミサイルで攻撃する攻撃力の高いテクニカルコマンド。しかし、発動中は硬直するので、敵の攻撃を受けやすい。

ガトリング乱射



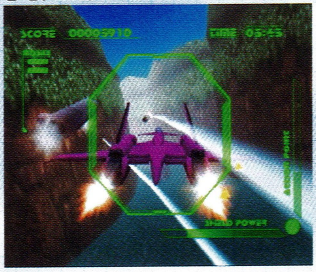
⬅ガンポッドをかまえて前方の広範囲に向かって発射。

エスケープガンアクション



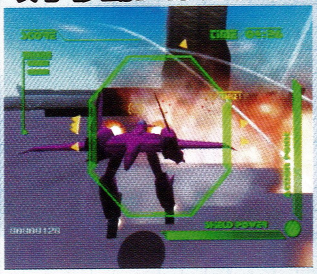
➡バルキリーの体を横転させ、敵の攻撃を避ける動作。

高速移動はファイター



⬅空中戦や敵のミサイル攻撃を回避するのに有効な形態。

攻撃移動にはガウォーク



⬅左右の回避運動に優れているため、地上空中問わず活躍できる形態。

バトロイドでテクニカルコマンド



⬅テクニカルコマンドの攻撃力は魅力的だが、回避性能に難がある。

ストーリーパート

アニメファンにはこちらがメインかもしれないストーリーパート。もちろん全編フルボイスなオリジナルストーリー。まぁ作戦に成功しないとぜんぜん進展しませんが……。マックスとミリアの新婚生活やらサイドストーリーなんかがチラホラ見れるようだ。情報に飢えたマクロスファンは、これだけで買いでしょ！　序盤にオリジナルキャラクターのモアラミアが登場していないが、どうやらストーリー途中からチームに参加するみたいだぞ。



⬆アニメ版ではちよびっとしか見られなかったふたりの新婚生活も『M3』ではたっぷり見れるようだ。とはいっても、ケンカばかりしているようだが……。

オリジナルストーリーがフルボイスで進行



⬅出撃したキャラクターによって、作戦後の会話も多少変化しているのだ。



そして新たな展開に!!

初回限定 ラッキーカード キャンペーンでお宝ゲッチュウ!!

初回限定版のキャンペーンリミテッドBOXには、ラミネートカードが入っている。このカードのラッキーナンバーが、後日ホームページで発表される番号と同じだったら豪華賞品が当たるぞ。お宝チャンスを逃すな！



➡マックス賞のVF-11Bサンダーボルトだ。

マクロス賞
バルキリーVF-1S
特大ガレージキット……………1名

マックス賞
マクロス完全変形シリーズ
VF-11Bサンダーボルト ………50名

ミリア賞
VF-1A、VF-1J、VF-1S
プラモデル …………………各150名

モアラミア賞
『マクロスM3』
ミニサウンドトラック ………100名

ぼく ドラえもん

大人から子供までに人気の国民的キャラクター『ドラえもん』が、ついにDCに登場。ドラえもんとなって遊べちゃうのだ。

発売日	1月25日発売予定	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション・アドベンチャー	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		
発売元	セガ トイズ http://www.segatoys.co.jp/		
通信機能	対応（ホームページ）		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 1月19日現在 開発状況



ドラえもんとなって、のび太くんを手助けしよう！

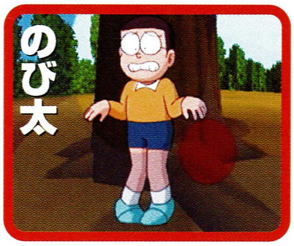
この『ぼく ドラえもん』は新感覚シミュレーションゲーム。プレイヤーはドラえもんになって、のび太くんの世話をしよう。ひみつ道具やセリフの選択によってストーリーを進めていくのだ。町の中やのび太くんの家の間取りは、アニメの設定と同じ。もちろん、おなじみの仲間たちも登場するよ。



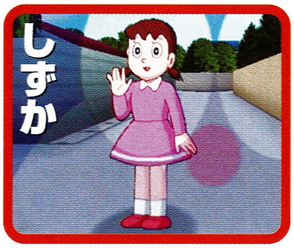
⬆駄目なのび太くんを救えるかな？

あのメンバーがもちろん登場!?

登場するのは、アニメでおなじみのメンバーだ。当然のび太くんをはじめ、いつものび太くんをいじめるけど仲良しのジャイアンやスネ夫。ヒロインのしずかちゃん。のび太くんのママもパパも登場しにぎやかに盛り上げてくれるのだ。妹のドラミちゃんも登場するぞ。そして、原作から選りすぐりのストーリーが再現されるのだ。



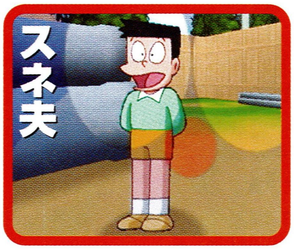
⬆いつも失敗ばかりの、のび太くん。彼の未来を変えてあげるのが目的だ。



⬆いつもかわいく、やさしいしずかちゃん。仲間みんなのヒロインだよね。



⬆ガキ大将のジャイアン。でもやさしいところもあって憎めないんだ。



⬆嫌みなところもあるスネ夫。ジャイアンといつもいっしょに行動している。



ママ

⬅のび太くんにかなり厳しく、動物嫌い。



パパ

➡昔は画家になるのが夢だったやさしいパパ。

ドラえもんの世界を忠実に再現

のび太くんの家をチェック!!





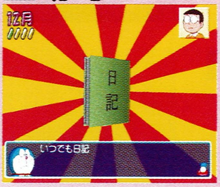




のび太くんの家の中はアニメやマンガもおどろきの3Dで忠実に再現。歩き回ってのぞいて見よう。ドラえもん視点にすると、よりいろいろなものが見えてくるぞ。じっくりとチェックしよう！

もちろんアイテムも

登場時



⬅初登場時は、ジャーンとハデに登場するぞ。

チェックもオーケー



⬅道具図鑑では、360度から見られるぞ。

ドラえもんの秘密も解るぞ！

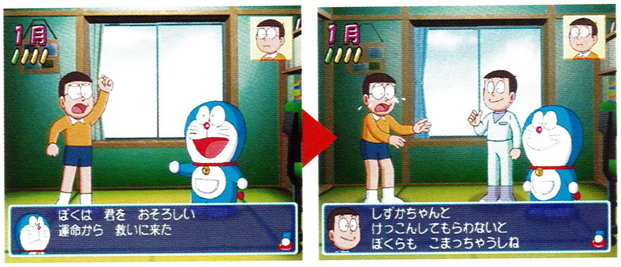
"じょうほう"では、ドラえもんの秘密をいろいろみることができるぞ。確認してみよう。



原作そのままのお話を楽しみつつ遊べちゃうぞ！

お話は、のび太くんを中心に原作から厳選された72本のストーリーが用意されているのだ。まず物語は、あるお正月の日、突然机の引き出しからドラえもんとのび太くんの孫の孫のセワシくんの登場から始まる。彼らが、このままではのび太くんは、ジャイアンの妹のジャイ子と結婚し、未来はよくないことになるという。そこでセワシくんが、猫型ロボットのドラえもんをのび太くんのために未来から連れてきたのだという。そこでプレイヤーはドラえもんとなって、1年間で、のび太くんの未来が変わるように、のび太くんの世話をすることになるのだ。最終目的は、未来でののび太くんとしずかちゃんの結婚。はたしてのび太くんの未来を変えることができるだろうか？ひみつ道具をうまく使いこなそう。

あるお正月にドラえもん登場!!



ゲームは4月から翌年3月末までの1年間

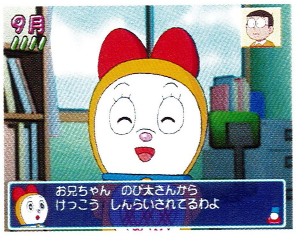
ゲームは、ドラえもんを操作し、ストーリーを進めていく。1ストーリーをクリアーすると1週間が経過し、4週間で翌月へと進んでいく。そしてドラえもんとして、ひみつ道具を使ってのび太くんを導いて、"ドラドラ度"をアップしていこう。ストーリーで発生した出来事をうまく手助けしてクリアーすると"ドラドラ度"はアップし、失敗するとダウンしてしまうぞ。さて未来は……？

のび太クン捜し



↑のび太くんの居場所がわからないときは、町に出てのび太くんを捜そう。

↓"ドラドラ度"を教えてくれるのだ。



3ヵ月おきにドラミちゃん登場

はたして結果は？



↑1年経過したら、タイムマシンで未来がどう変わったか確認。結果は？

移動は3方式から

場所の移動は3つの方法がある。どの方法も使用制限があるので移動は最小限にしたい。家の中だけは自由に行動可能だ。



←最大5回まで使用可能で、週ひとつ回復。



→1回の移動でドラやきを半分消費する。



→制限はタケコプターと同じ。移動ミスあり。

道具選びと会話は選択式

物語の展開に重要なのが、ひみつ道具と選択肢の選択。この選択によって"ドラドラ度"が変化するぞ。コレだと思うものを選ぼう。道具全部を見れるかな？



←会話でも、2択や3択で選択肢が登場。選択でどんな展開になる？



←状況で道具を選ぼう。

成功 & 失敗



↑会話でも、2択や3択で選択肢が登場。選択でどんな展開になる？

ママのお手伝いをしてドラやきゲットだ！

移動に必要なドラやきは、何もせずに部屋で寝るかママのお手伝いを成功させればもらうことができるぞ。お手伝いは、ミニゲーム形式で、くさむしりやあとかたづけ、ママの肩たたきなどがあるぞ。そして、成績でもらえるドラやきの数も変わるのだ。最大4つ。うまくドラやきをゲットできるかな？

台所のママのお手伝い



←台所に行って手伝おう。

くさむしり



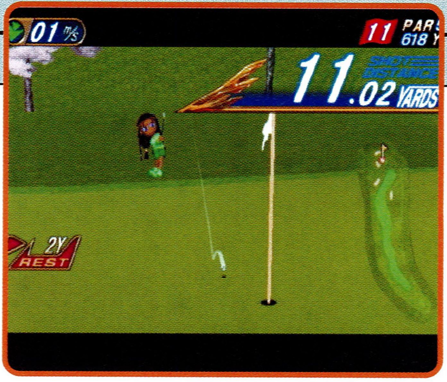
←ネズミを避け、草むしり。

肩たたき



←うまくできるかな？

ゴルフしようよ2～新たなる挑戦～



コミカルなキャラクターが活躍する人気ゴルフゲームが帰ってきた。ネットワーク対戦機能を搭載しさらにパワーアップ!!

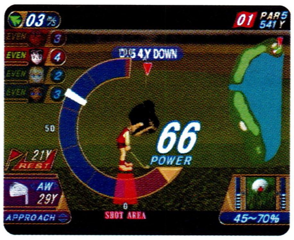
発売日	1月25日発売予定	価格	5800円
ジャンル	スポーツ	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	29ブロック以上使用		
発売元	ソフトマックス http://www.softmax.co.jp/		
通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）		
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

100パーセント 1月19日現在 開発状況

今度の『ゴルしよ』はオンライン対戦が楽しめる!!

好評を博した人気ゴルフゲーム『ゴルフしようよ』の続編が登場。今回の最大のウリは、ネット対戦機能。ネットにつなぐと全国の『ゴルしよ2』ユーザーと最大4人まで戦うことができるのだ。

基本的なシステムは前作のまま。好きなキャラクターをひとり選び高い成績を残すとポイントをゲット。これを貯めると高い性能を持つクラブやアイアンと交換できるぞ。また、ミニゲームもあってゴルフゲーム以外も楽しめるのだ。



↑最大4人までプレイ可能。ストロークやマッチプレイなど幅広く楽しめる。



←コースのアンジュレーションの変更が可能だぞ。



↑キャラは総勢22名。キャラごとに能力が違うので自分にあうキャラを選べ。



→ブリヂストン協力のもと実在するクラブが登場。

全国のユーザーと腕を競い合おう

『ゴルフしようよ』専用ホームページで対戦用チケット（1ヵ月間有効300ドリム）を購入し、『ゴルフしようよ2』専用対戦サーバーで相手を見つけてプレイ。プレイ中もチャットでおしゃべりしながらラウンドすることができるぞ。また、気のあう仲間を簡単に捜すことができる検索機能もついている。



←専用ロビーで対戦相手を捜そう。



↑細かいゲーム設定をすることで、快適なネット対戦が楽しめる。



↑やっぱり、おしゃべりしながらコースをまわるのは楽しいよね。

通信対戦使用料について

通信対戦をするには必ず通信対戦チケットが必要です。通信中は別途で電話料金が発生します。

GPをがっぽり稼いで高級クラブをゲットしよう

右に紹介するふたつのモードでプレイし好成績を収めると、GPを獲得することができる。これを貯めると、GP COUNTERモードで高性能なゴルフ用品と交換できるぞ。



←もちろん成績がいいとゲットできるGPも上がります。



→クラブ以外にキャラの新ユニフォームも交換可能だ。

WORLD TOUR

ストーリーを進めながら、さまざまなゴルフ大会に参加していくモード。選んだキャラごとに異なるイベントが挿入されるぞ。



↑ラウンドの合間に楽しいやり取りが展開。

↓初期装備は低いので序盤戦はちと苦しいぞ。



FREE ROUND

友だちやCPUと対戦できるフリーモード。コースや時間帯を自由に設定でき、練習にもうってつけ。また変わった対戦も楽しめるぞ。



↑対戦相手のクラブを封印していく特殊対戦。

↓時間内にプレイしないと負けになるモード。



GPを賭けてミニゲームが遊べるぞ

ゴルフゲームのモード以外に、ブラックジャックとスロットゲームが用意されている。貯めたGPを賭けてプレイできるのだ。



←カードに勝ったあとハイ&ローで倍付け可。



→ついつい時間を忘れてプレイしちゃう。中毒性高し。

ザ・心理ゲーム



家庭用で数多くの心理分析ゲームをリリースしているヴィジットがお届けする、心理ゲームの決定版ともいうべきタイトルが登場。

発売日	2月1日発売予定	価格	4800円
ジャンル	その他	ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	7ブロック使用		
発売元	ヴィジット http://www.visit.co.jp		
通信機能	対応（データ配信など）		
対応周辺機器	なし		

100パーセント 1月19日現在 開発状況

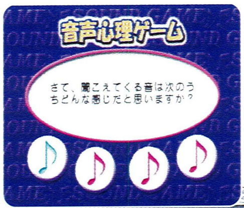


出題200問以上！ 心理分析をしてみませんか？

誰でも一度は「人の心理を知ることができたら……」なんて願望を抱いたことがあるハズ。人の心理は永遠の神秘なのだ。本作が解き明かしてくれるのはそんな心理の一端。用意された設問に答えることで、自分の心理を分析できる。7つの心理分析モードに用意されているのは全部で200問以上。ネットワークアンケートに登録して、他人の診断結果とも比較できる。



⬆絵の一部をクリックして心理分析する"クリッククリック"なのだ。



⬅お気に入りの音を選ぶ"音声心理ゲーム"。



➡"文章作成診断"で心理を明らかに。

心理分析をちょっとだけ誌上再現!!

雑誌やテレビなどでも人気の心理分析。やはり心理分析は体験するのがいちばん。というわけで、ここでは本作のモードである"あなたならどうする"に実際に収録されている問題を取り上げ、心理分析を実体験してもらおう。



⬅引用させてもらうのは"ゲーム"のストーリーから。

Question すでに夜もかなり更けました。ゲームを終えてひと息ついたところであなたは思い出しました。「あれをしておかなくっちゃ……」。さて、あれとは何でしょう。

❶仕事 ❷洗濯 ❸食事 ❹風呂

Answer この答えからは"あなたに向いているゲーム"を明らかにします。ゲームを終えてひと息ついたところで思い出すことは、あなたの無意識の願望にかなり忠実なはず。あなたに本当に向いているジャンルがはっきりわかるのでは？

❶仕事を選んだ人は積極的に物事に取り組む人。スポーツゲームがオススメ。ワールドクラスのプレイヤーになれる、かも。

❷洗濯が暗示しているのは、絶望、自己否定。そんな人にはアドベンチャーがオススメ。ハッピーエンドで気分を明るくしましょう。

❸食事は情緒的、肉体的な欲求を満足させたいという意識の表れ。空腹を思い出したあなたにオススメなのがシミュレーションです。

❹風呂は体の汚れを洗い流すことから過去の罪の払拭を暗示。そんなあなたはRPGで善行を重ねましょう。罪滅ぼしになるかも。

あなたの心理を分析してくれる7つのモード

あなたならどうする
20の情景からお好みのストーリーを選び、それぞれの選択肢に答えることで心理分析をしていくモード。

クリッククリック
1枚の絵（もしくは絵本）のお気に入りの部分をクリックすることで、深層心理分析をするモード。

YES・NO
短い設問に"YES"か"NO"で答えることで、その人の深層心理を明らかにしていく。5つの項目が用意されている。

セルフモニタリング
設問にしたがって、簡単な文字入力をすることで、心理分析をする。4つのシチュエーションから選択可能となっている。

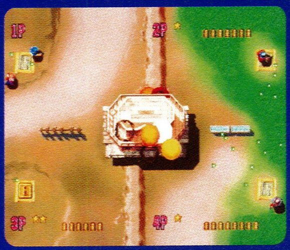
相性診断
ふたりで同時に設問に答え、お互いの相性を分析するモード。友情や恋愛など4種類が用意されている。

音声心理ゲーム
その時々の状況に応じてお好みの音を選ぶことで、その人の心理を分析する。4つの音から選べるのだ。

文章性格診断
あらかじめ決められたいくつかの単語の中から、設問に応じた文章を作成し、その内容から心を解き明かす。

"楽しい対戦ゲーム"も収録

心理分析とは直接の関係はないけれど、本作にはそれぞれ、シューティングや音ゲー、エアホッケーをモチーフにした、3つのミニゲームが用意されている。しかも、いずれも最大4人での対戦が可能となっているのだ。盛り上がること必至。心理分析の合間のリラックスに最適かも……。



⬆4人で打ち合う"続・荒野の決闘"。パーティーゲームの趣だ。

櫻新報

祝!!『3』の発売日が3月22日に決定！

REPORT レポート {新世紀カウントダウン花組ライブ}&{新春歌謡ショウ}

新世紀を迎える記念すべきこの年末年始に、青山劇場で『新世紀カウントダウン花組ライブ』と『新春歌謡ショウ』が開催された。

12月31日の『新世紀カウントダウン花組ライブ』最大の見せ場は、なんといっても花組とともに行った2001年へのカウントダウンであろう。ファンにとっては忘れられない至福の瞬間だったに違いない。ライブ自体も、歌だけで23曲が披露されるという贅沢さだった。

一方、1月3日～7日までに追加公演を含む全7公演が行われた『新春歌謡ショウ』は、お正月らしく楽しい内容。お芝居、花組による新春祝い太鼓、歌などなど、笑いと感動いっぱいの3時間。ショウの最後には、今年で5周年となる夏の歌謡ショウ『海神別荘』(8月10日～17日)の発表という、お年玉もあったぞ。

『サクラ』ファンには最高の年末年始になったよね！



⬆『新世紀カウントダウン』にて。カウントダウンが終了し、まさに新世紀である2001年を迎えた瞬間。紅白の風船や紙吹雪でお祝い。



⬅米田支配人をかっこよく描いてくれたね。Sけりさん、みなさん、今年も櫻新報をよろしく！

北海道＊Sけり



⬆『新春歌謡ショウ』のオープニングは、花組全員がダジャレ交じりの新年の口上を述べた。

⬇初笑いのお芝居は、『少年レッド』の舞台衣装で初詣へと出かけた花組に巻き起こる珍騒動。





⬆この日のために猛練習を重ねたという花組新春祝い太鼓。息もピッタリの見事な技を前に、観客からは感嘆の声がもれる。

パソコン版 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ 初回限定版3月1日発売！

セガサターン(以下・SS)、そしてドリームキャスト(以下・DC)で大ヒットした『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』のパソコン(以下・PC)版がいよいよ発売決定。PC版は、グラフィックやムービーがリニューアルされたDC版からの移植となるぞ。PC版としては2年ぶりとなる『2』の登場だが、もちろんPC版『サクラ大戦』のクリアーデータがあれば、SS、DC同様にそのデータを生かした展開を楽しむことができるのだ。そしてなんと価格は、花組メンバーがひとり1枚ずつ印刷された豪華CD-ROM 8枚組。特典付きで9800円。限定10000本の限定生産だ。なお追加仕様に、アドベンチャーパートの好きなところで撮影ができる"蒸気カメラ"を用意。



⬆新生花組と楽しい時を過ごそう！パソコンならではの映像にも期待。



⬅パソコン版ならではの美しさだぞ。

10000本の限定生産 特典はUSB"サクラなマウス"



⬆限定特典は特製USB"サクラなマウス"。サクラグッズとしても初の登場だ。

『サクラ大戦3』初回限定版の特典発表 アンケート結果はどうだったのか？

ついに発表された『サクラ大戦3』初回限定版の特典は、オルゴールとビジュアルメモリでした。みなさんからのアンケート結果は、ストラップや時計、ビジュアルメモリなどが人気だった。中にはVMのキャップに"SDキャラのフィギュアがついたもの"なんて意見もあっけど、君なら何がよかったかな？

1. メモリ(VM、4×含む)
2. 時計
3. ストラップ

『サクラ』の全作曲を手がける田中公平先生のCDがついに発売!!

昨年11月1日に行われた、田中公平先生、帝国歌劇団と東京フィルハーモニー交響楽団との夢の共演を完全収録したライブアルバムが発売されるぞ。オーケストラで奏でられる『サクラ』の音楽を聴いてみよう。



■田中公平コンサート～サクラな夜～ avex mode 3000円(税別)

※初回限定版パッケージ

お便り大募集！

このコーナーでは引き続きイラストやさまざまなお便りを募集しています。採用者には、ドリーやサクラグッズをプレゼントするので、どしどし応募してね。今回採用のSけりさんには、『新春歌謡ショウ』のテレカをプレゼントします。

We are DC SUPPORTERS

CONTENTS

ドリームキャストが好きで好きでたまらない、セガの伝導師ともいうべきユーザーたちが結集したのが"DCサポーターズ"。所定の申込み用紙に必要事項を記入して、200円分の切手を編集部まで送付してくれれば、メンバーズカードが送られます。入会特典も盛りだくさん。専用ホームページへの入場、有名クリエーターを招いたトークLive！へのご招待など、お楽しみがいっぱいだ。

ステキな特典盛りだくさん！ DCサポーターズに入会しよう！

特典その1 憧れのゲームクリエーターと話せるトークLive！を毎月開催

ほぼ毎月1度のペースで開催されているのが、ゲームクリエーターの皆さんを招いての "トークLive!"。東京を中心に、札幌や大阪、名古屋など全国で開催し、多くのDCサポーターズメンバーとともに楽しいひとときを過ごしているぞ。開催予定は113ページに掲載。今後も月に1度開催していくので、近くで開催されるときには積極的に参加してね。なんと、このライブは、サポーターズメンバーじゃなくても参加は可能。みんな、どしどし遊びに来てちょーだいね。

特典その2 メンバー専用のホームページへの入場

ファミ通DC専用のホームページは、さまざまに展開していく。サポーターズメンバー専用のページでは、Net・teNなどのオリジナル企画を開設。メンバーどうしの活発な意見交換など、お楽しみがいっぱい。どんどんアクセス、プリーズ!!

特典その3 毎週金曜日にメールマガジン発送

金曜日には、メールマガジン週刊ファミ通DCとして、ドリームキャスト関連の最新情報などを発信中だ。ここでは、わくわくの新企画も発信していくのでお楽しみにね。でも、メンバーしか読めないので気をつけてね。

特典その4 ジョイポリスセット券割引サービス

全国6店舗のセガのアミューズメント施設ジョイポリスで、オレンジのまぶしいメンバーズカードを提出するだけでアトラクションのセット券を割引料金で購入できるのだ。こいつは便利!! ぜひ遊びに行こう！

特典その5 さらに広がる特典いっぱいのメンバーズカードを発行

このDCメンバーズカードが欲しい、どうしても手に入れたい。そのためにはどうすればいいか。さあ、それではお教えしましょう。まず、80円切手を貼った封筒と200円切手を用意。そして本誌126ページを開いて、次ページにある申込み用紙に必要事項を記入しよう。そこで用意した封筒に、200円切手と記入した申込み用紙を同封してポストへ投函しよう。ソニックがデザインされたオレンジ色のイカしたメンバーズカードがキミの手元に届くよ。この機会を逃すな!!

入会申込みは 126 ページを見てね！

会員用ホームページ&トークLive！情報をお知らせ

DCサポーターズLAND

ドリーポイントをリセットしたつぎの日から、すでに多くのサポーターが競うように本誌専用ホームページを閲覧してドリーポイントを稼いでいる。熱い、熱すぎる。この調子で今年もドリサポを盛り上げてくれい。たくさんの投稿お待ちしていま～す。

2000年度ドリーランキング発表!! 優勝はtacchinに決定!!

今回は2000年12月31日に集計したドリーポイントランキングを一挙に公開。グッズが獲得できる1000ドリー以上獲得した全139名を掲載したぞ。本誌専用ホームページが見られない人は、これでチェックしてみてね。また、トップランカー3名から強引にコメントをちょうだいしました。彼（彼女）らの喜びの声も注目してね。



⬆いつしか前人未到の20000ドリーを越えた白熱の戦いに。編集部もこれにはびっくり。

1位 tacchin DC00013088

24502ドリー

［記念トロフィー＋ドリームキャスト用ソフト3本］

喜びのコメント

ありがとうございます。最初はVMでも獲得できればいいかなって感じだったんですが、投稿して採用される喜びにハマッてしまいました。32歳で久々に熱中させてもらいました。チャンスは誰でもあります。ぜひ挑戦してみてください。

2位 ベーベージャム DC00013294

22536ドリー

［記念楯＋ドリームキャスト用ソフト2本］

喜びのコメント

初めて誌面に自分の投稿が掲載されたときは、やはりすごくうれしかったです。DCのゲームはいろいろやっているけれど、投稿内容はあまりゲームと関係ないことばかり書いていた私が賞までいただけるとは。感無量です。

3位 にるる DC00012671

22299ドリー

［記念楯＋ドリームキャスト用ソフト1本］

喜びのコメント

投稿のきっかけは、"ソニックのQuoカード"（創刊当初の賞品）欲しさでしたが、自分の絵がファミ通DCに載るうれしさ（舞い上がるくらい）で続けたようなものですね。でも、がんばったかいがありました。ホントありがとうございます。

2000年度ランキング最終結果

順位	ハンドル名	会員ID	総ポイント
1	tacchin	DC00013088	24502
2	ベーベージャム	DC00013294	22536
3	にるる	DC00012671	22299
4	ただすけ	DC00013790	21842
5	高峰 秋良	DC00012342	20389
6	リヴァイアス	DC00010065	18539
7	みーゆ	DC00010318	17450
8	毛利香奈子	DC00013318	16656
9	AOI	DC00013093	15337
10	Jun	DC00013127	14900
11	アトミックレイ	DC00010046	13527
12	おやじゲーマー	DC00012397	12808
13	R・A	DC00013994	12490
14	たしき@旬	DC00012749	11421
15	92	DC00011906	11088
16	かおり	DC00010777	9834
17	こーいち	DC00013909	9252
18	まな	DC00014363	9204
19	ティークス	DC00013989	8650
20	アルフォンス	DC00010425	8463
21	ほうろう	DC00012763	8050
22	月子	DC00011670	7856
23	ANAN	DC00013941	7679
24	琴似	DC00012744	7500
25	ハエと僕	DC00010562	7324
26	寺本　欣正	DC00012769	7320
27	神代　宵摩	DC00013020	7171
28	G.O.N	DC00013263	6751
29	K^tang	DC00010878	6533
30	ぬま。	DC00011322	6514
31	璃梅亜3世	DC00014253	6113
32	DC00013054	DC00013054	6050
33	奈夢っ子	DC00012296	6008
34	DC00013539	DC00013539	5900
35	CIPHER	DC00014273	5345
36	ブラフォード	DC00011251	5136
37	KO1	DC00014361	5117
38	AT	DC00010716	4981
39	SIGNAL	DC00011898	4909
40	TDM	DC00013931	4904
41	ジンライ	DC00012583	4828
42	DC00011216	DC00011216	4800
43	猫田つばさ	DC00011833	4785
44	吉川　裕典	DC00012758	4454
45	洋一	DC00013008	4385
46	島子	DC00013575	4345
47	B・アルマイト	DC00012483	4315
48	DC00013726	DC00013726	4100
49	だいふく	DC00013644	4081
50	DC00013614	DC00013614	4000
51	Disk99	DC00012052	3971
52	DC00013902	DC00013902	3900
53	ろくでなしブリーフ	DC00013997	3878
54	DC00013749	DC00013749	3860
55	DC00010138	DC00010138	3800
56	DC00014340	DC00014340	3750
57	大後悔時代	DC00011223	3698
58	みゅー	DC00013699	3605
59	DC00013554	DC00013554	3600
60	サイサリス	DC00014075	3519
61	羅王倶楽部	DC00011668	3509
62	ヴァル	DC00010666	3437
63	DC00010291	DC00010291	3250
64	I'mnothuman	DC00014243	3160
65	DC00011013	DC00011013	2900
66	たけたけ	DC00010202	2846
67	DC00010368	DC00010368	2800
68	chako	DC00013624	2769
69	きゅう	DC00014487	2606

※2000年度ドリーランキングは、会員ページで閲覧が可能です。

2001年2回目のトークLive!は広島へ

2001年2回目のトークLive!は、いきなり中国地方へ飛んで、広島県で開催。2月24日(土)の午後13時ごろの予定だ。参加希望者は専用ホームページのコンテンツ"トークLive!インフォメーション"をチェックしてね。

次回トークLive! スケジュール

1月21日(日)…… 東京

2月24日(土)…… 広島

mmag@f-dc.com

メルマガの申込みは上記のアドレスにメールで、会員番号、氏名、メルマガを配信してほしいアドレスを記入し、タイトルには「メルマガ購読希望」と記入してね

http://www.f-dc.com/

ファミ通DCの専用ホームページには、ドリームキャスト最新情報やイベント情報が満載。DCサポーターズメンバーだけのページもあるぞ。どんどんアクセス、プリーズ

70	DC00013502	DC00013502	2603
71	DC00014401	DC00014401	2600
72	大森　智之	DC00012789	2535
73	男のためいき	DC00013559	2520
73	DC00013721	DC00013721	2520
75	シュンメイ	DC00011186	2511
76	タオ	DC00013019	2504
77	DC00013637	DC00013637	2480
78	有島やすのり	DC00014040	2420
79	DC00014457	DC00014457	2400
80	SP00010098	SP00010098	2345
81	DC00014489	DC00014489	2300
82	わんだ～DC	DC00011126	2182
83	ナイツ@シーマニア	DC00012352	2103
84	DC00014146	DC00014146	2096
85	なる・あに	DC00012875	2027
86	DC00013975	DC00013975	2000
87	ガンマ人	DC00011298	1929
88	DC00014020	DC00014020	1882
89	DC00014064	DC00014064	1873
90	3.2.1.GO	DC00010120	1855
91	DC00014033	DC00014033	1825
92	FAP(free&peace)	DC00010269	1824
93	DC00012548	DC00012548	1762
94	犬虎	DC00013481	1638
95	フェイク・ストーム	DC00014050	1624
96	燃え太郎	DC00014177	1622
97	デカチュウ	DC00011832	1613
98	DC00012385	DC00012385	1606
99	DC00010735	DC00010735	1600
99	DC00011069	DC00011069	1600
99	DC00011767	DC00011767	1600
99	DC00012661	DC00012661	1600
99	DC00013703	DC00013703	1600
99	DC00013973	DC00013973	1600
99	DC00014390	DC00014390	1600
106	そこのキミ	DC00012804	1581
107	DC00012258	DC00012258	1515
108	ムサシ	DC00014265	1463
109	シェンムー応援隊	DC00010963	1457
110	jakelinus01	DC00014258	1453
111	モバイルで参上!!Hag	DC00010864	1443
112	B'キューブ	DC00013971	1425
113	DC00013837	DC00013837	1374
114	うずらん	DC00010911	1348
115	「よーへい」	DC00014311	1327
116	DC00013974	DC00013974	1306
117	ガラム	DC00012442	1302
118	DC00011176	DC00011176	1300
119	DC00010431	DC00010431	1299
120	DCer	DC00014198	1274
121	DC00013253	DC00013253	1209
122	DC00013029	DC00013029	1187
123	イエローねこ	DC00013429	1185
124	DC00013770	DC00013770	1155
125	es	DC00013887	1119
126	DC00010354	DC00010354	1100
126	DC00011197	DC00011197	1100
126	DC00011795	DC00011795	1100
126	DC00014543	DC00014543	1100
130	まると	DC00013276	1086
131	日本刀はいいなぁ	DC00013932	1053
131	DC00013977	DC00013977	1053
133	ペプシマン	DC00013913	1051
134	サンズ	DC00014084	1030
135	DC00014028	DC00014028	1006
136	DC00011305	DC00011305	1000
136	DC00011708	DC00011708	1000
136	DC00013846	DC00013846	1000
136	DC00014005	DC00014005	1000

ファミ通DCポイントシステム

ドリーを貯めて賞品をゲット!

現在の獲得ドリーはDCサポーターズ専用ホームページ上で確認できます。http://www.f-dc.com

ドリーはDCサポーターズ会員専用のポイントシステム。キミの投稿が本誌に掲載されるとドリーポイントが追加される。また、このポイントは本誌専用ホームページを閲覧するだけで3ドリーゲットできるぞ(1日1回のみ有効)。獲得したドリーが一定ポイントに達すると、賞品をプレゼント(下記参照)。入会がまだの人は、いますぐ入会申込み情報(P126)をチェックだ。

1000ドリー 本誌特製ボールペン





3000ドリー 本誌特製テレホンカード



6000ドリー ビジュアルメモリ



10000ドリー DCソフト または周辺機器

※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈!

◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもってかえさせていただきます)

ドリーランキング総合上位入賞者には特典も!

ドリーは2001年12月31日をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には以下の特典を贈呈するぞ!

1位:記念トロフィー+ソフト3本

2位:記念楯+ソフト2本

3位:記念楯+ソフト1本

また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名に特製福袋も贈呈!

10000ドリー到達者に編集部からご連絡

毎号プレゼントや10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます(限定版などの入手困難なものも除く)。ポイント到達者には、順次こちらからご連絡しますので、3ヵ月以内にお申込みください。

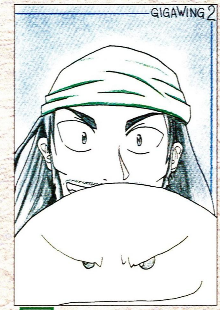
※住所変更されたメンバーの方は必ず、はがき、またはメール(info@f-dc.com)にてご連絡ください。

読者投稿コーナー ドリサポ

新世紀の幕開けとともに、ドリーランキング2001もスタート！　今年もみんなでDCを盛り上げましょ～！



愛媛県　吉野龍児
『ぐるぐる温泉』から『PSO』に出張しているチームの面々。今後、ネットゲームのボーダーレス化が進みそうです。



千葉県　リヴァイアス
DC00010065
キレイどころもいるのに、あえてとっつあんキャラ（＋謎生物）を描くところがリヴァイアスさんらしいです。

➡今回のイチオシ➡

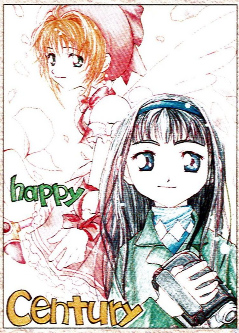


北海道　Sけり
ラブラブモードですっかりフィーバーしちゃってる大神さん。その勢いやヨシ！イチオシです！「毎号ファミ通DCを買えない」とのことですが、この号は果たして……？

2000ドリー



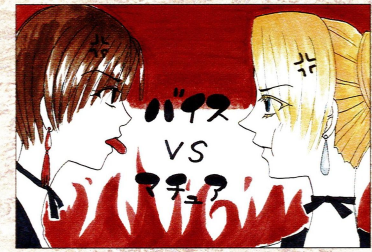
愛知県　レニー
『バイオ』も5周年ですか。時の経つのは早いものです。それはそうと、これで初投稿の雪辱は果たせましたね。これからもヨロシク！



大阪府　底王
DC00011069
新世紀の始まりをおふたりに華やかに彩ってもらいました。描き忘れられたケロちゃんが、はがきの裏側でショックを受けてます（笑）。

Let's カラーイラスト

800ドリー



東京都　田白

高校も無事決まったとのことでオメデトウ！　じゃあ、春までは投稿イラストを描く時間がいっぱいありますね（笑）。



北海道　まな
DC00014363
じつはとても珍しい『青の6号』の投稿イラスト。よくぞ挑戦してくれました。



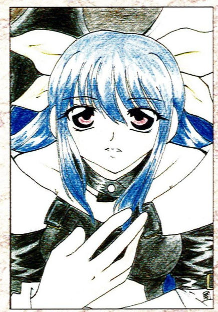
京都府　かまきりおん
DC00014370
『探偵紳士DASH！』のミントです。振り向きざまの何気ない表情がいい感じ。



青森県　コンと信
DC00010368
リアル路線の『パワースマッシュ』をアメコミ風にするとこんな感じに……？



滋賀県　茶々
とにかく新情報が待たれる『シェンムーII』。シェンファに会える日はいつ？



青森県　琴似
DC00012744
『GGX』のディズィー。必殺技の名前も独特で、おもしろいキャラですよね。



兵庫県　かおり
DC00010777
後ろでソニックがあせってるけど、エミーは誰にチョコを渡すつもりなの？



埼玉県　菅原和樹
『サンバ・デ・ジャネイロ』が聞こえてきそうなイラストです。少々力押しだけど。



神奈川県　真田奈幸
DC00014401
寒い日に食べるたい焼きは格別です！　でも、あゆちゃんなら年中オーケー？



長野県　高峰秋良
DC00012342
「DC版が出るのを信じてガマンしてた」とは、サポータズのカガミですね～。



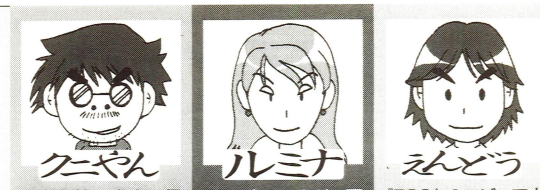
宮崎県　首藤伸輔
DC00014484
マンガ風のコマ割りが、ほのぼのとした物語性を感じさせてくれます。

ドリサポ投稿締切のお知らせ◆3/16号（2/23発売）掲載分の締切は2/2必着です。なお、締切日を過ぎて届いたはがきは次回の掲載選考に持ち越されます。皆さんからのたくさんの投稿をお待ちしています！

読者のおたより Letter 天国!!

500ドリー

パーソナリティ



クニやん　年末年始、実家に帰るのを忘れるくらい『PSO』に夢中の自称プランナー。

ルミナ　20ン歳のいまだ、正月になると若干名からお年玉をもらっているフリーデザイナー。

えんどう　『PSO』のロビーで本当に偶然に中学の同窓生と知り会った本コーナー担当編集。

読者と編集部を結ぶおたよりのコーナー。
個性的な3人が皆さんからのおたよりにお答えします。

ついに21世紀に突入しましたね。パーソナリティーの皆さん、今年もよろしく。あ、そしてクニヤンさんとルミナさん、今年は仲良くね♡

茨城県 ティークス DC00013989

私はいつも友好的なつもりなのよ。クニやんさえしっかりしてくれれば……。

まぁ、愚痴は置いといて。ルミナ君、今年もワシの尻拭いよろしく頼むよ。

年明けからこんな調子のおふたりですが、皆さん、今年もどうぞよろしくね！

新世紀あけまして。いままで、昭和生まれというだけで平成生まれの弟に旧型扱いを受けてきましたが、これからはさらに……。

大阪府　俺の名前を言って見ろ

昭和49年生まれの私は50年生まれの子によくバカにされました。トホホ。

2000年代生まれでも、将来はやっぱり「ひとケタ生まれ」とか言われるんだろうな。

初詣にフードのついた服を着ていったら、後ろの人が投げたお賽銭が、僕のフードの中にバッチリ入っていました。狙って着ていったのですが、「あるといいな」があるものですね。恒例ですが、パーソナリティーの皆さんは21世紀になる瞬間、何をしていましたか？

東京都　ハンギング

オレは仮想空間でたくさんの友人に囲まれて、楽しいひとときを過ごしていたさ。

いや～、『PSO』は最高ですね！ 僕はDC本体を実家に持ち帰って遊びましたよ。

ネットもいいけど、等身大の自分を見失わないでね。私は世紀越しの入浴よ。

『デ・ラ・ジェットセットラジオ』の"デ・ラ"って、もしや名古屋弁？ じゃ、関西では『ゴッツ・ジェットセットラジオ』というタイトルで出たりして。

香川県　璃梅亜3世　DC00014253

名古屋だと『ドエリャー・ジェットセットラジオ』か？ インパクトあるなぁ。

昔はやった『DA・YO・NE』じゃないんだから……本当にリリースされたらどうしよ？

僕なりに、クニやんのゲームの遊びかたを考えてみました。「格ゲーでひとりなのに2P対戦にし、2Pを女性キャラにしていたぶる」。な～んかこういうことしてそう……。

千葉県　リヴァイアス　DC00010065

ワシはフェミニストだから女性にはやさしいぞ！ 逆に踏まれて喜ぶタイプだ！

新年早々イヤな会話ねぇ。そんなクニやんには靴磨きでもお願いしようかしら？

このまえ陸上の大会で、大勢の人前で走るせいか、とても緊張してしまい、走るまえに"ひと、ひと、ひと"と書いて飲んだのですが……。あとから気づきました。じつは"人、人、人"ではなく"入、入、入"と書いて飲んでいたのです！ 「中2にもなって……」と母に言われました。

神奈川県　セ・ガ×∞　DC00012378

これもパソコン・キーボード文化の弊害なのか？ 漢字、書かないもんな。

"ゾ"と"ゾ"とか、"ジ"と"ヅ"の書き分けと同じくらいデリケートな問題ね。

最近の格闘ゲームのコスチュームってすごくないですか？ あんなの着て、本当に闘ったらとんでもないことになるんじゃぁ……。

京都府　アルフォンス　DC00010425

それがあるんだよ！ 実際にあんな格好で俺と闘ってくれるステキなお店が……。

まあステキだこと。私も1度行ってみたいわ、な～んて言うわけないでしょ!!

数年まえ、初詣の帰りの電車で、ダウンジャケットのヒモ止め用のプラスティックがドアに挟まれました。引っ張っても取れず、始めは「いつかこっちのドアも開くやろ」と楽観していましたが、いっこうに開かず、半泣きになりました。けっきょく友人の持っている鍵で、ドアのゴム部分をこじ開けて助かりました。　大阪府　KO1　DC00014361

そのままドアが開くまで、気ままな乗車を楽しむのもいいもんだぜ！

そういうシチュエーションは美形だったら絵になるんだけどね～（チラリ）。

インターネットをはじめて6ヵ月。いまではすっかり毎日やっていますが、毎月請求書を見るたび、びっくりします。もーちょっとやる時間を減らしたほうがいいですよね？

愛知県　暗蒼神影　DC00014535

う～ん、テレホーダイとか、何らかの通話サービスには加入してるのかしら？

その金額が自分の好奇心の度合と思ってすべてを受け入れるのも男らしいぞ！

こうも寒い日が続くと、ストーブの前に張りついている時間が長くなりますね。このまえなんか、いつのまにか服のすそが焦げていました。

茨城県　金田一ガートンコップ

おいおい危ねえな! あっけらかんと言うもんだから、聞き流すとこだったぜ。

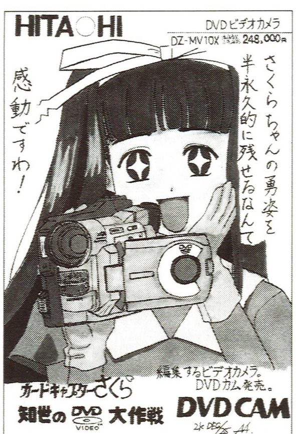
冬は空気が乾燥してるから気をつけないと。ゲーム中も身のまわりに注意！

テレビの特番につられて自分自身の20世紀を何となく振り返ってみたら、やり残したことの何と多いことか…………。まあ、そのほとんどは遊び関係なんですけど（笑）。

東京都　我王

僕もそう！ "シーズンバッジさえあれば、いますぐ花見もスキーもできるのに～。

お、『ドラえもん』好きなえんどうクンらしい妄想だな。けっこう、けっこう。



福岡県　入井詠亜
DC00014489

このイラストのためにDVDカムのパンフを入手するとは、妥協を許さぬ性格だな。

ヘソシューブの穴

こだまっち：私が紹介するのは、この業界3ヵ月先輩のにっしー氏。そのやわらかな物腰と丁寧な言葉遣いは、相手をさわやかな気持ちにさせる。たとえ相手が何かのクレームで電話してきたとしても、電話が終わるころにはすべてが丸くおさまっているほどだ。でも、たまにキツイ発言で周囲の雰囲気を凍りつかせる。



とくちょう

つうしょう ねずんみ～。やきにくと うどんと たこやきと パンがこう ぶつで おなかがでっぱる。ひっこしがしゅみ。ごびが ですぅ～。

はみさぽ　年末年始の冬休み、みなさんいかがおすごしでした？ 私はまったりと実家で寝正月。お約束のテレビを見、おせちをたらふく喰い、親戚の子供たちとドンジャラ（『ドラえもん』の絵合わせ麻雀のようなもの）なんぞに興じていました。お年玉の回収もバッチリです！ 夜は親戚対抗麻雀大会で痛い目を見ましたが……。まぁ平和なお正月でした。（加藤政樹）→

DAH~! 私設○○応援団 300ドリー

▶応援しているからこそ言っておきたい熱いエールを大募集！ イラスト投稿も、大歓迎です。

セガさんへ

●『マジック・ザ・ギャザリング』が出ると聞いてファンとしての僕はめちゃくちゃ楽しみにしています。ベストセラーとなるようにガンバってください！

石川県　ゆたポン　DC00014369

●『エコー・ザ・ドルフィン』いよいよDCで遊べるんですね！ メガドライブの『エコー』もキレイだったけど、さらに美しくなったグラフィックにまた感動しそうです！

京都府　かまきりおん　DC00014370

●ドリキャスを中心にとても楽しいソフトが盛りだくさんで幸せです。僕は、世界の人々に夢を与えたのはSEGAほかのいろいろなゲームだと思っています。

東京都　「トォー」　DC00014502

●『セガガガ』買います。いままでこんなゲームなかったです。自分もついにD-DIRECTにお世話になるんだな。続報に期待。

岐阜県　そこのキミ　DC00012804

オーバーワークスさんへ

●『エターナルアルカディア』本当におもしろいと思います。でも、画面写真を雑誌などで見ると魅力ありません。もっと"見せる"ことも考えて作ってほしかった……。こんなにいいゲームなのに残念！

千葉県 晴山佳彦　DC00014379

ISAOさんへ

●『でじこのまいブラ』、よかったです。"でじこと～く"も、キャラの個性的なところが出ていてよかったです。ドリパス3の新バージョンって感じがしました。

千葉県　フェイクストーム　DC00014050

ソニックチームさんへ

●『ファンタシスターオンライン（PSO）』!!　こんな歴史的名作をDCで体験させてくれたことに、心から感謝しています!!　こんなにゲームに熱中したのは何年ぶりだろう……。

千葉県　サフラン

●僕は『PSO』をとても応援しています。これは、ゲーム業界を大きく動かす革命的なものだと思っています。これは『ドラクエ』や『FF』シリーズにもぜんぜん劣らないものだと思います。がんばってください。

熊本県　DELTA

●『PSO』には『ソニックアドベンチャー2』の体験版!!『ソニックアドベンチャー2』にはぜひ!! "NiGHTS into dreamcast"体験版を!!　もちろん本編も作ってください！

大阪府　黎媛　瀏　DC00013902

カプコンさんへ

●『燃えろ！ ジャスティス学園』すごくおもしろかったです。何より、格ゲー初心者の私でも連続技が出せて、さらに空中連続技まで出せるようになるとは……すごく気持ちいいっ！ 格ゲーの上手な人はこんなに気持ちいいことをやっていたのかっ！ たしかに人生の半分を損してたぞ。福岡県　Go~ta　DC00013855

●『ジャスティス学園』とてもおもしろいです。やはりDCが優れているところはアーケードとの連動でしょう！

東京都　せばたく

●『エルドラドゲート第2巻』やりました～！　第3巻が待ち遠しいです。2ヵ月って長いですね。『エルドラドゲート』やり始めてよく思うようになりました。

愛知県　AKI

ラブデリックさんへ

●言葉をつけ足してでしか表現できない音楽が増えているがゲームもしかり。会話だけでゲームを進めるパターンがとっても増えてきた。ゲームはあくまでゲーム。ゲームでしか表現できないものがまだまだあるはずです。ガンバッテ!!

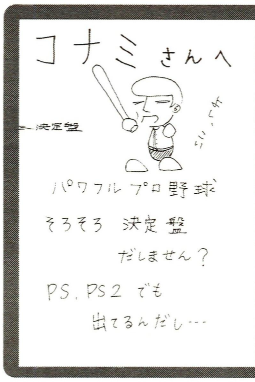
大阪府　ハピネス4PC

●『L.O.L.』おもしれ～。続編というか、僕はラブデリックさんのいろいろなゲームをやりたいですね。これからも期待しております。

秋田県　スタンド使い



沖縄県　上江州千夏



埼玉県　ハエと僕　DC00010562

新世紀明けました

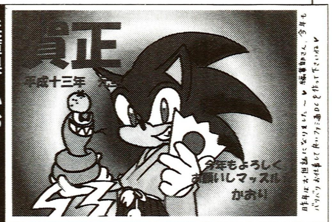
今年もたくさんの年賀状をいただきました。ここに掲載できなかった皆さんもホントにありがとう！　新世紀もよろしくお願いしまっす！



愛媛県　吉野龍児



大阪府　にるる　DC00012671



兵庫県　かおり　DC00010777

えんどうの サターン・ドリームス 500ドリー

名機セガサターンへのリスペクトはこちら。いまも十二分に遊べるサターン（ゲーム）への思い入れを文字またはイラストで！

――「ドリキャスもいいけどサターンもね」をモットーに、サターン用ゲームへの思い入れや思い出などをご紹介。新年もひとつ、ホットな投稿をよろしくです！

●D-DIRECTでサターンのソフトが買えるって知ってました？　私は知りませんでした（笑）。『クロス探偵物語』なんて傑作も発見！

千葉県　メダリストン

●広井王子氏＝『サクラ大戦』のイメージがすっかり定着しているようだが、私的には広井王子氏＝『天外魔境』の印象のほうが強い。最新作はいつ？　東京都　オパル



兵庫県　かおり　DC00010777



千葉県　リヴァイアス　DC00010065

はみだしさぼ　今年は、もちろん寝正月！　一歩も外に出ていません！　ガハハ。ちゅーっても、休み自体少なかったし、自宅でちゃんと仕事してました（涙）。というわけで、何もおもしろいことは起こっていません！　初夢で、覚えていないけどいや～な夢を見たぐらい！　というわけで、今年はいい年になるみたいです（意味不明）。あ、でもちゃんと今年の計画は立ててましたよ。（田村）→

クニやんの もしも○○が…? 500ドリー

ゲームキャラがコスプレ……否、本来とは別の職業に就いた姿や様子を想像してくれ。新年1発目はチアガール！

テーマ「チアガール」

——何かとせちがらい世の中を乗りきるには、キレイどころの婦女子の健康的な応援が必要でしょう！　みんなも自分が励まされていると勝手に思いこみながら、今回の投稿作品を鑑賞しよう。オレのようにな。

●もしも『エターナルアルカディア』の女性クルー全員がチアガールだったら、クルーコマンドでガッツ満タンはもちろん、攻撃力とやる気が急上昇です（男性キャラ限定）。

福島県　アトミック・レイ　DC00010046

●もしも『DOA2』の女性キャラたちがチアガールだったら、そのチームの男性たちは、みな青白い顔をしているに違いない！　なぜなら彼らはあの豊満な胸で応援されるたびに鼻血を流し続けていたからです。

愛知県　おやじゲーマー　DC00012397

●もし『ガンスパイク』のバレッタがチアガールだったら……。応援中はかわいらしいのに、応援し終えたあと、ボンボンを振った回数に応じた料金を請求してくるだろう。支払いをシブったら、一瞬でQ-BEEの巣にされてしまうのだ!!

東京都　ひざまくら

——最後のはどうかと思うが、だいぶ活力がみなぎってきたぜ！　次号は癒し系の"天使"たちを紹介するから、そっちも楽しみにナー。んで、つぎのお題は"レディース・ヤンキー"。『ジャスティス学園』のザキを震え上がらせるほどに気合の入った想像作（図）を送ってくれよナ！

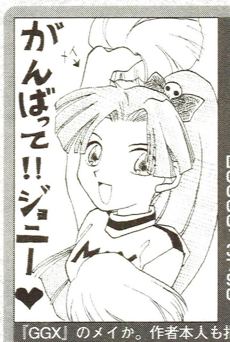
おハガキコーナー

兵庫県　かおり　DC00010777



この髪型のせいか、通常よりも1.25倍ほど応援されている感じがするぜ。

大阪府　ただすけ　DC00013790



『GGX』のメイか。作者本人も指摘してるが、ジョニーの専属だろうな。

千葉県　神取ルキュ

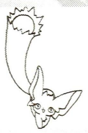


う〜ん、この微妙な"うれしくなさ"はナンナンダ!?　パンチラは厳禁ね。

D2シンドロームDUEL　勝者800ドリー　敗者500ドリー

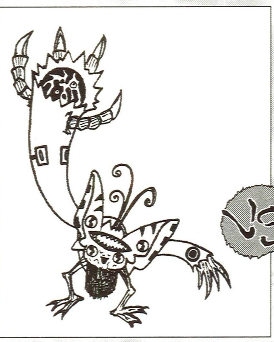
戦慄の落書き＆コラージュ大作戦コーナーが、血で血を洗うバトル形式に！　"トレーナー"気分で参加してみてね。

今回のお題



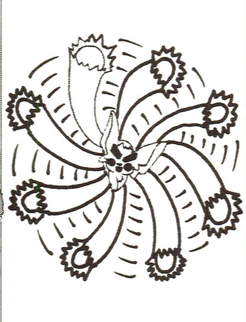
愛らしいキ○ロがどうやったらこんなふうに……というくらい姿を変えて、野生の本能剥き出しに闘っちゃいます。そう、狂気は稚気に宿るもんなんです！　アナタも次々頁のお題イラストを程よく拡大コピーして、思いのままに手を加えよう！

岡山県　たしき@句　DC00012749



VS

大阪府　KO1　DC00014361



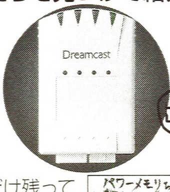
試合経過

右腕に強大な力を秘めたプラズマボールを埋めこんだたしき@句キ○ロは、一気に勝負をつけようと序盤から攻勢をかける。KO1キ○ロは、八尾をフル回転して相手を寄せつけないよう踏んばるが、一尾足りないのが運の尽きだった。せっかくの魔力をフルに発揮できないまま、プラズマのえじきと……なった。

判定　たしき@句キ○ロの勝利!

とびだせ!周辺機器　時価ドリー

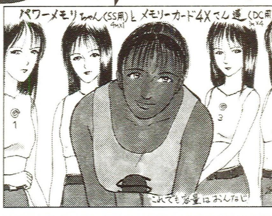
どんな物にも八百万の神が……。そんな思想のもと、周辺機器に隠れる妖精さんたちを見つけて紹介するコーナー。



⬇送ってくださった福岡県・入井詠亜さんDC00014489には800ドリー進呈です。

be lost in wild fancies

いやーん、妄想しているあいだに新世紀に突入しちまいましたネ。そんな新世紀1発目は、もう遠い記憶の向こうにあったパワーメモリとメモリーカード4Xさんたちです。古いメンバーがひとりだけ残ってたときのCCガールズみたいですね。スレンダーで色白な4Xさんたちとは対照的な、ボリューム感のあるパワーメモリさんが印象的です。髪の毛の先まで、行き届いた愛情を感じますよ。まだまだおはがき募集中！　過去のものでも、ある程度はオーケーです！



大事なことはゲームに教わった　500ドリー

ゲームをプレイして気がついた世の中の道理や教訓を格言にしてみよう。そしてもっと賢くなろう！

●『ファンタシースターオンライン』をプレイして、人は戦闘中でさえ**平気で眠れる**ということがわかりました。ていうか、寝オチはカンベンしてくれ〜！

山梨県　トランス坊や

●『ファンタシースターオンライン』をプレイして、この世から**デブ**がいなくなったら味気ないことに気づきました。自分がデブだからって、むりやり弁護しているわけじゃないですよ（汗）。

山梨県　トランス坊や

——まずは『PSO』ネタ2連発。やりこみの段階ごとに、いろんなことがわかってくるのも名作の証？　『PSO』ネタは無限にありそうですね。

●『REVIVE…〜蘇生〜』で教わったこと。そこら中に落ちている物を拾い集めると、**人命を助ける**役に立つことも。結果、家中ゴミだらけ……。

岐阜県　tacchin　DC00013088

●『燃えジャス』をプレイして、**3人いれば**、必ず誰かひとりはフォローしてくれることを身を持って知りました。

新潟県　吉永友宏

●『ダビつく』で気合入れて馬名を考えると走らないことが多い→ドリサポも気合入れて考えると載らないことが多い!?→人間**自然がいちばん**。

大阪府　KO1　DC00014361

——このネタは自然に考えつきました？（笑）

はみさぽ　年々"正月"というイベント性が薄くなっているような気がする私は、とりわけ"正月"という事実を忘れようと、ずっと寝てました（もちろん）。21世紀も開幕したというのに淡々としたもんですね。あまりに寝ていたために"会社に行きたくない"病にかかってしまうという副作用も……。でも、いちばん忘れたかった締切だけは忘れることができなかった。残念。（古屋）→

サポーターズ伝言板 300ドリー

お気に入りのあの人を応援したり、自分をアピールしたりするサポーターズの交流コーナー。初投稿者も歓迎しますよ。

●初めまして。KO1と申します。僕は28歳で学生時代はゲームがまだ世間に認知されていなかった世代なんですよ。アルフォンスさんのように40代でゲーマーというのは何かうれしいです。これからもゲーマーとしてがんばってください。もちろん僕も、生涯1ゲーマーです。（パクリ）

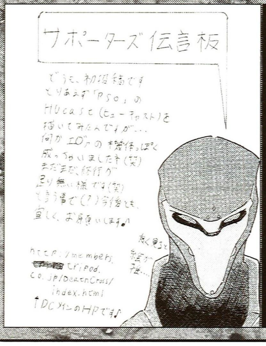
大阪府　KO1　DC00014361

●絵が上手な投稿者の皆さん!!　どんなペンを使っているのか教えてください!!

埼玉県　ハエと僕　DC00010562



長野県　高峰秋良　DC00012342



長野県　Hilo



兵庫県　かおり　DC00010777

キャラフェチ 500ドリー

ルミナの

ゲームキャラへの愛は、ダイヤの結晶のように美しくて貴いもの。そんな想いを発散できる、女の子だけのコーナーです。

――皆さん新年あけましておめでとうございます。今年はキャラフェチともども、よろしくお願いしますね。さて、20世紀最後に募集したお題は「銃みたいなのを持った人」。機種の隔たりなくいろいろ来ました！



千葉県　クラライシス

●バイオハザードのレオンは、今でも私の心のいちばんです。たまたま遅刻したらあの惨事……。私には耐えられませんが。お巡りさんはやっぱしいいなぁ。　千葉県　クラライシス

――うまいイラストもありがとう。制服姿って惹かれるよね。



愛知県　エクサム

●銃と言えばコンバット越前さんを思い出します。せっかくだから投票します。初めてプレイしたときの、あの間延びした声が耳から離れません。　石川県　カタカナ職業

――DCでも発売されていましたね。やりやがったな！　って感じ？　次回のお題は"金髪"です！　愛に満ちたおはがき、待ってまーす！

魂の叫び!! soulshout 500ドリー

ゲームだからしょうがないとわかっていてもあえて入れたくなる、心の底からのツッコミをプリーズ。

●『ダビつく』の牧夫！「毎年毎年同じことのくり返しで生きている気がしなくねぇか？」だと？　ゲーム全否定かよ！

大阪府　KO1　DC00014361

●『レンタヒーローNo.1』のケント君。好きな子にラブレター渡すのくらい自分でやれ！

茨城県　ティークス　DC00013989

●レースゲームのCPU制御車よ！　俺のマシーンがブレーキ踏んでるんだから、後ろから突っ込んでくるなよ！　俺が遅いのか？

岐阜県　tacchin　DC00013088

●『セガマリーンフィッシング』で大物がフックアップして魚が跳ねると「うっひょおー!!」（野沢雅子調）と叫ぶ、30代『三平』世代の俺……。

福岡県　入井詠亜　DC00014489

チェーンメール供養（アーメン）

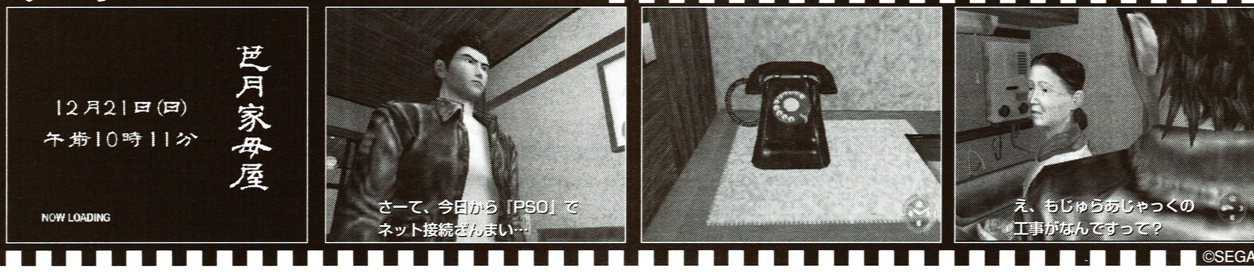
元日は携帯電話の回線規制があったにもかかわらず、トラップをかいくぐってチェーンメールが届きました。それも、なぜかお金が儲かるビジネスのご案内……。「21世紀は精神の時代」などと言いながらも、やっぱりお金は必要ですものね。そんなビジネスSPAMメールの中から今回チョイスしたのは「インターネットを利用して用意された原稿をそこら中の掲示板に貼りまくるお仕事」。これが21世紀型の在宅ビジネスなのだそうです。原稿の内容はユタ州にある大手優良企業のもの、そして顧問弁護士はケント！（ギルバード）。ご本人はご存じなのか心配です。さらにおいしい条件が書かれたうえに、新車・マイホームのボーナス付き！

ここまで眉唾のビジネスも珍しいですね。こういったメールに多い口説き文句として「日本に上陸するまえのいま！　早いうちが狙い目です！　人生のチャンスはこんなところにあるのかも知れません」などと急かしますが、これを読んでいる皆さんが微塵も心を動かされないことを願います。

おとそ気分をぶっとばす、グゥなチェーンメールお待ちしております。

c_kuyou@lycos.ne.jp

Remix マンガ シェンムーさん 第19章



はみさぼ　正月かー。俺にとっては正月というのはここ10年実家に帰るだけの期間だナ。盆と正月くらいはやっぱ実家に帰らないとね、と日本的な考えかただナ。で、今年も帰ったヨ、実家。家には新たな家族、1歳の甥っ子がいて、これがもうチョーカワイイのヨ。でも知らない人がいるーって感じで逃げるのはやめて。「誰ヨ？　アンタ」って目で見るのはやめてくれ。（ノリック）→

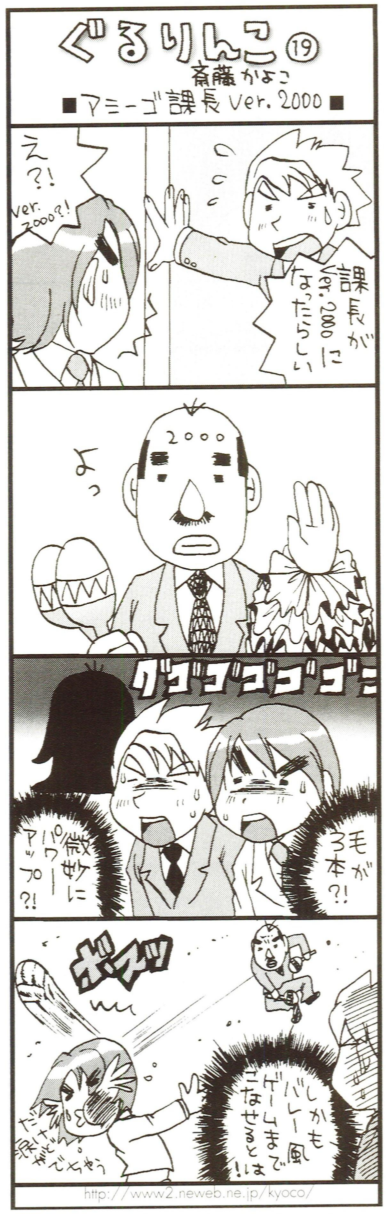
編集長の表と裏
CHIEF EDITOR COLUMN

本当に後世へと伝えたいと思うよ、セガのすばらしい名作・秀作の数々

ゲーム雑誌に関わって14年にもなるせいか、ちょっとスゴイぐらいのゲームに出会っても、あんまり衝撃とか新鮮さを感じることは少なくなってきたのだが、それでも強烈な第一印象を与えてくれたセガのソフトは数多い。前号で"21世紀に残したいセガゲームはコレだ！"という記事を掲載したが、21世紀になったいま、あらためて個人的にインパクトの強い出会いがあったソフトをふりかえってみた。スムーズな3DダンジョンのマークIII版『ファンタシースター』、デザイン・システムともに斬新だった『ファンタジーゾーン』、スピーディーな初代『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』、ゲームが本当に3Dになったと実感した『バーチャファイター』、空飛ぶことがじつに気持ちよさそうな『NiGHTS』、こんな手もあったよね、という『サカつく』、ゲームの新時代かもしれない『ファンタシースターオンライン』……。数え上げればきりがない。このスピリットを、雑誌としても永遠に伝え続けたいと本当に思う。

年末・年始、TVがつまらない……結局カウントダウンも『PSO』(笑)

12月19日、『シーマン』PC用スケジュールソフト発表会。相変わらず変だけど楽しそう。★夜、カプコン・萩原氏、ヒットメーカー・笹原氏と中華。行けますヨ、来年も！　★21日、大阪で『バイオ』の三上プロデューサー取材。忘年会明けのせいか、オフレコ超楽しい話が炸裂。★東京に戻って『ファンタシースターオンライン』を捜すが売切れ。翌日4軒めでゲット♪　★22日朝、韓国のゲームメーカー・WizGateのLeeさんとばったり会う。セガとの仕事もムフフ。★午後はセガ・ロッソ取材、夜はエンターブレインの納会。宴会は浜村社長室にまでなだれ込む。★26日、セガで某ネット関連イベント打合せ。★夜はクライマックス・グラフィックスの西垣社長が始めた小料理屋(!!)、麻布漁協。★27日、ドリームライブラリ忘年会。さて、大幅な遅刻をしたのは(笑)。★1月1日、いまいちテレビ番組がおもしろくないので、家でも『ファンタシースターオンライン』!!（本誌編集長：相沢浩仁）



企画提案 500ドリー
皆さんからの声に編集長がお答え！

●DCキャラのペーパークラフト。僕的には『スペースチャンネル5』のうらら、モロ星人など希望です。
千葉県　リヴァイアス　DC00010065
※うららを作るのは難しそうですが、どうかな？

●セガマニアッククイズ復活!!
岐阜県　そこのキミ　DC00012804
※新しい問題作成と、いいシステムを考えないと…。

●『PSO』協力プレイの企画。
富山県　山越 悟　DC00010831
※うん、いいですね。『PSO』の企画、考えます!!

ドリーランキング2001{1/12時点}

1	2800ドリー	入井詠亜 DC00014489
2	2612ドリー	かおり DC00010777
3	2339ドリー	KO1 DC00014361
4	2330ドリー	リヴァイアス DC00010065
5	1500ドリー	ティークス DC00013989
6	1333ドリー	ただすけ DC00013790
7	1100ドリー	高峰秋良 DC00012342
7	1100ドリー	かまきりおん DC00014370
9	1036ドリー	tacchin DC00013088
10	833ドリー	そこのキミ DC00012804

投稿のきまり＆募集中のお題

文字投稿のみメールでも受け付けています！
info@f-dc.com

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン(鉛筆不可)で書いてください。スクリーントーンを使用する際は、はがれないようご注意を。
②投稿には住所・氏名・年齢・電話番号・ペンネーム（希望者のみ）・会員番号（サポーターズ会員のみ）を忘れずに記入してください。メール投稿の場合も同様です。
③封書での"まとめ投稿"もオーケー。その際は各投稿はがき(厚紙)の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。
⑤3月16日号分の締切は2月2日です(必着)。"お題"が複数号にわたって共通する一部のコーナーは、第1次締切が過ぎてもそのまま持ち越されます。

《各コーナー補足》

■もしも○○が……
次回のお題は"レディースヤンキー"です。

■D2シンドロームDUEL
次回のお題はページ右端のキャラです。コピー機などで拡大したものに落書き、コラージュ等を施してください。

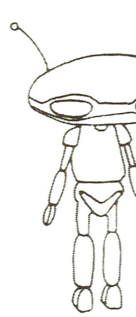
■キャラフェチ
次回のお題は"金髪"です。

すべてのはがきのあて先は…



800ドリー
大阪府　ただすけ
DC00013790

D2次号のお題



はみさぼ　みんな絵に描いたような正月を過ごしてますね。ま、私も似たようなものですが、なんとお年玉！　もらいましたよ。この歳になっていかがなものか……と自分でも思いますがいただけるものはありがたく頂戴しておこうかな、と。あとは、2、3日合わせて親戚や父親の仕事関係で家にお客が50人以上押し寄せるので、その接待です。あー、疲れたー。（あさごろう。）

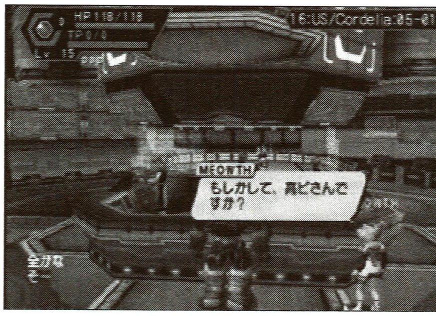
※今回お休みした「Q&Aお悩み解決！」分の投稿は次回の掲載選考に持ち越されます。ご了承ください。

高橋ピョン太のDC交流会（AC/DC）

profile

『ファンタシースターオンライン』はおもしろいっす。ドリームキャストユーザーで、いまだにインターネットにドリームキャストを接続したことがないって人！　もったいないですー。本当の本当におもしろいですよん。

オンラインゲームなのにオフ会？／何それ、の巻



←『PSO』のロビーにて読者のMEOWTHさんと遭遇。こんな感じでオフ会みたいな状況になってます。

こんにちはー、『Daily DC News』の高橋ピョン太です。『Daily DC News』は、ドリームキャストでの快適インターネット生活を応援するメールマガジンです。宣伝、宣伝と。おかげさまで、昨年の暮れになんと創刊400号を配信させていただきました。これもひとえに皆様の応援のおかげでーす。あ、ドリームキャストでインターネットをやってるけど、そんなメールマガジン知らんぞー、という方、それは損してますよ、たぶん。ぜひチェックしてみてね。

さてさて、そんな『Daily DC News』では、いま、『ファンタシースターオンライン（以下、PSO）』が大流行です。え、それは、『Daily DC News』だけの話じゃあないって？　ごもっともです。いやいや、そーじゃなくてですね、なんか、メールマガジンの読者さんと、高橋がですね、オンラインでオフ会をやっているような感じになってるんですよ。オンラインなのにオフ会って、ちょっと矛盾してるんだけど本当にオフ会なんです。

と言いますのも、『Daily DC News』内には、読者のひとことコーナーというのがありまして、で、ここに毎日のように投稿してくれる読者がすごいたくさんいるんですね。ですので、もうだいたいどんな読者さんがいるのか、じつは高橋、そして読者さんたちも、お互いをよーく知っていて、もう常連さんと呼ばれる方たちがいっぱいいるんですよ。けど、その読者の方って、当然メールマガジンを読んでいるだけですから、ふだんは双方向でのリアルタイムコミュニケーションは、できないじゃないですか。それが、あるとき高橋が『PSO』のトライアルバージョンの話をしたのをきっかけに、なんか『PSO』の話で盛り上がっちゃって、気がついたら発売日に『PSO』を買ってくれた読者がたくさんいたんで、それじゃあ今度は『PSO』のロビーにみんなで集まろうよ、なんていうことになったんですよね。その日、あるサーバーのあるロビーが、読者の方と高橋でいっぱいになりました。いやー、まさにオフ会でしたね。かなり新鮮で、しかも楽しかったです。皆さんも、メル友とネットワークゲーム上で会うっていうオフ会はいかがですか？　ネットゲーでオフ会。これ、高橋のマイブームです。

今週のURL　http://www.dricas.com/news/

いつでも夢芝居【vol.08】

画／戸塚伎一

『PSO』おもしろすぎます。おかげでいろんなものを得た反面、失ったものも……。とか言いながら今晩もビジュアルロビーに向かうのでしょう。



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/8517/

U.G.S.プレゼンツ（協力／テックジャイアン）DC COMMING SOON…!?

話題PCゲームのDC移植の可能性を勝手にチェック！

B.B.-Oh, Yes！Jonny!-

Mi・da・ra

発売日／2000年12月8日　対応OS／Win95＆Win98ブランド／ミンク
ジャンル／アドベンチャー
価格／8800円　※18禁ゲーム



©ミンク

本作がドリキャスに移植されることはまずないでしょう。何しろ、主人公の恋愛対象の本命が義理の妹で、"架空世界"をいいことに、本誌誌面ではとても紹介できないようなことをしまくるからです。

お話は、主人公が謎のビデオテープを入手するところから始まります。そのビデオは、観賞者の抑圧された欲望・願望を"架空のシチュエーション"として実体化するもので、妹を含む身近な女性たちが、各シチュエーション（明治編、大正編など、合計5つから任意に選択可能）の設定に合わせた役柄・性格で登場します。主人公の良識や倫理観は、その世界にあっては自身の言動さえ制御できません。ただひたすら、与えられた役――快楽を満たすのに貪欲な青年を演じることで、主人公の日常感覚は徐々に変化していくのです。

官能描写はハードで、道徳上よろしくない心理描写も満載。しかしこのゲームは、倒錯世界への憧れを助長するだけの軽薄な作品ではありません。むしろ「真に望むことに倫理などの制限は必要なのか？」ということについて考えさせてくれる、ヘヴィな1本です。

移植可能性データ

ストーリー・倫理／C－－
現実と虚構の区別が……という点だけにとらわれて評価するのはナンセンス。そういう意味でもじつに18禁ゲームらしい。

エロ・グロ度／A＋
映画『バトル・ロワイアル』同様、人間関係の過剰なまでのデフォルメに徹している。といってもグロ要素はないのでご安心を。

温泉のこと

構成・文・題字 瓜生貴士
structure/write/the title lettering. TAKASHI URIU

profile
（株）オーバーワークス『温泉』プロデューサー28歳東京出身。『あつまれ！ぐるぐる温泉』など、おもにネットワークビジネスに携わる。現在は『ぐるぐる温泉』の次回作に意欲的に取り組む傍ら、消極的にダイエットに励む。蕎麦と豆腐が大好物。前世は犬。



コラム column. 【温泉よ！どこへいく…その21】

やや遅めですが、新年おめでとうございます。みなさんにとってよい年になりますように。今年はやせるぞ～!!（本気＆涙）

21世紀になりました。皆さん、あけましておめでとうございます。オーバーワークスともども本年もよろしくお願いいたします。よく考えたら、このコラムも足掛け3年になりました。当初の予定だと、いまごろは新作の話題や周辺の話題でかなり盛り上がってるはずでしたが、すごくふつうの地味～なコラムになってますね（涙）。担当の方から打切りのお知らせがくるまえに発表できるといいなぁ。"温泉よ！　どこへいく……"というサブタイトルどおり迷走を続けています（涙）。お年玉代わりに少しだけその辺の事情に触れましょう。以前より『ぐるぐる温泉』の次回作に取り組んでることは公言してますが、これはゲームショウでステージの合間に地味に発表した"プロジェクトATAMI"のことです。名前が名前だけに、けっこうギャグとして受け取られていたようですが、ここ1年半くらい着々と準備は続けてきました。いや～、しかしいろいろなことがありましたね。この1年半のあいだにはセガの分社化があったり、去年の年末に発表されたように他プラットフォームへの参入計画があったり。また、@baraiのような新規サービスが始まることもあれば、net@のサービスが一時休止になったり。『温泉』のようにインターネットをプラットフォームとしたタイトルは、この辺の政治的な事情にたいへん影響されやすい（笑）。ゲーム制作が音楽のようにもう少し早いテンポでできるのなら、いまこの作品をみんなにぶつけてみたい！　いまこの作品で勝負したい！　ってできるんだけど、いかんせん開発に時間がかかる。もちろんトレンドという意味ではだいたい狙いどおりだから、いま制作しているものは120パーセントの自信で世に送り出せるけど、やっぱりいろいろな部分で1年まえとは事情が違いすぎるのが悩みのタネ。あ、ぜんぜん裏事情に触れてないですね（笑）。新年早々ネガティブなコラムになってしまいました（涙）。では最後にちょっと前向きに。『温泉』のプラットフォームはインターネット、ゲームではなくてサービス、誇るべきはお客さん。以上、今年こそは期待してくださいね（笑）。



⬆オーバーワークスの年賀状。『アルカディア』のキャラが羽子板をしている描き下ろしイラスト！　今年もよろしく～！
http://www.o-works.co.jp/

Les infos chaudes du DC

フランス発ドリームキャスト事情 N°15

Par GREG（Gregoire Hellot）

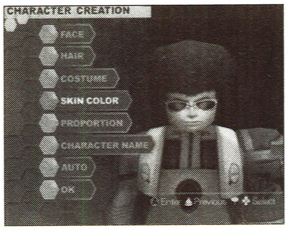
先週パリで声優の山本マリアと出合って、いよいよ声優を目指したくなったフランスのゲームライター。フランス人コンビ漫才"麻布十番"のHPもみてね。
http://www.2000creators.com

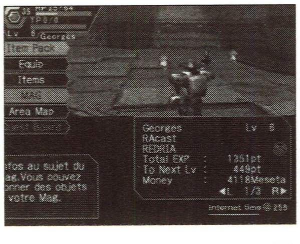


みんな、あけおめ！（フランスで留学しているコギャルの友だちが教えてくれた）元気ですか？　じつは自分で確かめようとしたけど、やっぱりインターネットはつながらなかった。『ファンタシースターオンライン』で。なに？「もうフランスで発売されたの」って？　いいえ、違います。コアなゲーマーと日本版をやっています。すばらしい！　すごい！　ブラボ・ジャポン！　って感じ。DCに入れて、ONを押して、なんと！　テキストは全部自動的にフランス語に！　日本で買ってもらって、直接編集部に届いたゲームなのに！　すごい、セガ、本当にすごい！　土下座します！　と言いたいけど、オンラインモードで遊びたくて、つなげてみて、できなかった！　しょうがない、オフにしよう。うん、十分おもしろいなー、シナリオも「Ⅱ」的。ネイいないけど……（PSマニアの私語）。つぎの日、セガ・ヨーロッパ部から、テストバージョンの『ファンタシースターオンライン』が届いたという連絡が来た。すごい！　早く、相沢編集長といっしょに冒険に出よう！　DCに入れて、ONを押して、ネットにつなげて……がっかり。なんと、ヨーロッパのテストサーバーにしかつなげられない！　しくしく、イギリスのテストプレイヤーとしか出会えない……日本人の友だちとみんなで遊びたかったのに……だって、フランス人のくせに日本のほうにゲーマー友だちがいっぱいいるから。まーとにかくバカなキャラを作って、遊びましょう！　最初の仲間たちはイギリスのゲームライターふたりに、テストプレイヤーのイギリス女性でした。オンラインモード初体験でつい興奮しちゃって、しゃべりすぎてみんながグレッグに聞き飽きたらしい。「グレッグ、うるさい！」っていつも言われて、ひどいけどオンラインで言われたからうれしかった。なんか違うね？　Lv1の僕はあまり役に立たず経験値をもらうのみ。アイテムどろぼうとも言われて、オンラインゲーム・マナーの勉強になった。1時間後、もう1回やってみたら、なんと人が増えていた！　Lv3の僕はLv29前後のパーティに誘われて、第2ステージのボスを倒しにいく。死、蘇生、死、蘇生、死、蘇生、経験値をもらってLv6まで上がった。恥ずかしくて、挨拶してこのパーティーと別れた。ハンター広場に戻って、スペインのレビュアーとフランス人の仲間発見！　そしてみんなLV低い！　いっしょに森のほうに行って、ドラゴンを倒した。3人で同時に画面写真を撮っていたから「ちょっとまって、スクリーンショット撮りますから」「はい、グレッグ右のほうに移って、サンキュ！」とかいうメッセージを交換して、人生初の協力レビューでした。別れてから、ラグオルでつぎの日の打合せもした。は～、フランス版のリリースバージョンが来るのを待つばかりだ。そのときは、たぶん、まっ白のヒューキャストを作って、その名も"シルバー銃士"かも。会ったら声かけてね、みんな！

GREG'S RECOMMEND グレッグのおすすめコーナー！

➡相変わらずバカなことをやってみてゲームの限界を確かめようとしたグレッグ。今回の『ファンタシースターオンライン』体験日記はその証拠です。3月から、ビジュアルロビーでぜひ会ってみてください。







～ハートフル♥エッセイ～
酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と（以下略）

text:田川ラメ夫 ⬇profile

●もはや執筆仕事よりWeb作成のほうが増えている腰の重いデジタルおやじ。すべての作業が遅れているのはすべて『PSO』のせいです。ところでそろそろ毛ガニを送りたいんですけど、ソニックチームのみなさんリアクションしてくださいよ（涙）。感想などはmail@rameo.comまで4649。

プリンセス・テンコー＆ジャン・クロード・ガンダム結婚！　誤植！（涙）

というわけで新年一発目から締切ブッちぎり風味でごめんなさいのラメ夫でございます。とうとう来ちまいましたな、21世紀とやらが。……来たところでぜんぜん生活も意識もやる気のなさも20世紀となんら変わりませんが、せめて今年は「ところでラメ夫さんはどんな仕事をしてるんですか？」と質問されない程度に積極的に活動したいと考えていたりいなかったり。あ、ちなみに今年は年賀状は8通でした！　送ってくれたみなさん、ありがとう！　年賀メールは4通！　反町効果もイマイチか。なんちて。つーかオレが5通しか出してないのが原因！（涙）

ともあれ、本年もよろしくお願いしたい気持ちでいっぱいではありますが、本ページ担当編集者のえんどうから催促電話がちーっとも来ないところをみると、もしかしたら、今年はよろしくお願いされない可能性もあります。連載の危機が押し寄せている予感がギュンギュンします！　新世紀早々幸先わりー！　自業自得！（涙）

さて、トートツに話は変わりますが、昨年末は取材という名の観光で韓国に行ってきたんだけど、かなり刺激的な国だったのよ。街にはインターネット公衆電話があって外からでも簡単にメールチェックやブラウジングができちゃうのな。あと、PC房（ばん）という、いわゆるインターネットカフェがあちこちにあって（国内に2万件あるとか！）、通信ゲームにいそしむヤングやネットサーフィンを楽しむカップルで賑わってるんですわ。ま、家庭用ゲーム機（とくに最近の次世代機）が日本ほど普及してないという現状があって、韓国で"ゲーム"というとPCかアーケードゲームが主流なのね。だからゲームショップでは、ドリームキャストのゲームは日本で発売してるものをチョロチョロっと扱ってる程度。もちろん「わっ、コレ見たことねえ！」っていう韓国発の掘り出し物もナッシング。ま、今回の取材で訪れたKamex2000というショウでソフトマックスが出展してたドリキャスの新タイトルを2作見た以外は、ドリキャス的見どころはなかったっすね。

日本と韓国のIT（？）事情って、根本的に違うんですわ。日本だと、ゲームはコンシューマー機が普及してるし、携帯電話でメールやブラウジングは当たり前。ところが現在の韓国では携帯電話はあくまで電話をかけるもので、ネットは家のPCか、外でPC房を利用するとかインターネット公衆電話使うとかするのが一般的。モバイルマシンもあんまり普及してないのが実状なのよ。対照的ですなぁ。

なんか、うらやましいですな、韓国の環境は。ときには知らない人や気の知れた仲間とネットゲームで遊ぶために、ときには彼女とのデートスポットにPC房に訪れる若い人たち。いいよね～。カップル対抗ゲーム大会とか、開催されたりするのな。相手のカップルと通信対戦で殺し合いをくり広げるのよ。すげー。携帯やモバイルPCがなくても気軽にメールを公衆電話で確認できる点とか、そういう環境と意識が日本には足りないというか、日本よりもIT感覚が進んでる気がするんだよね。国が声高に「ITだ！」なんて言っても具体的なイメージが浮かばないってのは、なぜ？　って感じです。もう本当にITとか言ってる時間があったら韓国のIT事情を見て勉強してこいや森さん、って感じです。ええ、言いすぎですな（涙）。

まぁ、どんどんネットワーク化だかIT化だかが進んでいくんでしょうが、まだピンとこないです。こうして牛歩のごときタイピングで原稿を書いている横に設置しているテレビでは、マイラインのCFが流れてますけど、お金を気にしないでネットライフをエンジョイできる日はまだ遠いっすね。いや、厳密にいえば一部の人たちはもうCATV回線やADSLなどで常時接続高速通信固定料金のウハウハネットワークを利用してるんでしょうけどね。韓国がこれだけIT方面で発展してる理由のひとつとして、通信料金が異様に安いってことも あるしね。ネットワークが家庭にフツーに浸透するには、あと1年は余裕でかかりそうですな（涙）。

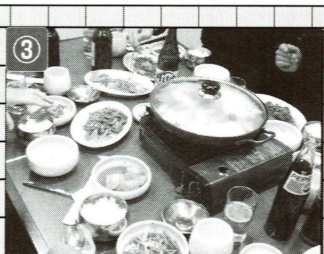
でも最近のオレは『ファンタシースターオンライン』中心の生活ですヨ。いや～、オンラインプレイのおもしろさや楽しさが、家庭用ゲーム機でこれだけ味わえる作品は初めてじゃないですかねぇ。『ぐるぐる温泉』とコレの2本だけあればもういいじゃん！　って思っちゃうくらいですな。しかもウチはCATV回線で常時接続！　オンラインプレイやりまくり！　レベル上がりまくり！　仕事遅れまくり！　深刻！（涙）

で、結論。常時接続高速通信固定料金は時として罪である。経験者は語る、なんちて（涙）。

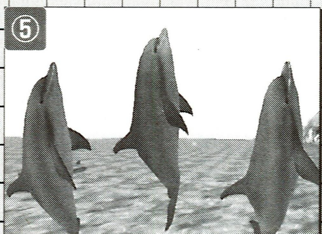
http://www.rameo.com/bakagame/にカマ～ン！

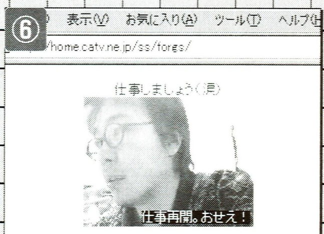












①21世紀のカウントダウンはロビーで。
②Kamexで出展してたソフトマックスの新作れす。
③韓国料理最高！
④年賀用ウチのサイトのトップページ。
⑤紹介記事遅れてすみません（涙）>コブラ様
⑥カメラでオレの仕事ぶりを配信中（涙）。



●『ファンタシースターオンライン』ゴロと体験プレイ。誰も遊びに来てくれなかったけど、ゴロは勝手に走ってました。（『PSO』のデータ壊れて遊ぶのに挫折したコブラ）

We are DC SUPPORTERS

このコーナーでやってほしいことなどのリクエストを176ページの「ここ行けゴロ」係まで！

I♥DC
アイラブディーシー

君たちのDCへの熱き想いをまっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評継続中だ!!

パワースマッシュ

メーカー／セガ　発売日／2000年11月23日　価格／5800円

●セガ家庭用ハード17年の歴史において、初めて高い評価を与えてよいテニスゲームです。テニスは最少ふたりで戦うスポーツなので、野球やサッカーよりシステムはシンプル。当然下手に作ると単調ですぐ飽きるゲームになってしまうので、これまではデフォルメやキャラクター性を強調していましたが、本作はバリバリのリアル系で選手は実名。しかもシンプルな操作性を保ちつつ、奥の深いシステムを実現しているのはすばらしいのひと言です。球筋を先読みして自分に有利な体制に持っていける戦術重視のシステムもおもしろい。ワールドサーキットのミニゲームは各々ユニークで、チュートリアルの役割を兼ね備えていることもよいですが、私はLv.2で苦労しているものもあります。これが限界？　それともやり込み不足？

評価：95点

DC00014489　入井詠亜　31歳♂

●単純でありながら奥深さもあるショット操作はやり込むほどおもしろくなる。グラフィックも非の打ちどころがない完成度で、20世紀最後にして最高のテニスゲームであろう。アーケード版では硬派色が強かったが、本作ではワールドサーキットモードの存在でその印象はやわらいでいる。アイデアに富んだミニゲームはそれだけで十分に楽しめるもので、テニスウェア収集に意欲も掻き立てられる。通信対戦は電話料金が気になって思う存分対戦できないのが悲しい現実。大きなラグの発生が少なくなかったことも残念だ。専用回線を使っている以上、もう少し快適であってほしかった。またハンドルネームの登録やテニスウェアの設定は、通信接続まえにもできるようにしたほうが好ましいと思う。それ以外は文句なし。ひとりで黙々と打ち込むもよし、友人と対戦するもよし。「買ってよかった」と思うこと間違いないでしょう。

評価：95点

DC00013644　だいふく　29歳♂

●ドリームキャストのスポーツゲームの中で、いちにを争うおもしろさ。ミニゲームも多いし、綺麗なグラフィックのまま通信対戦ができることも魅力的。ただ、その通信対戦では試合中に通信が途絶えたり、スローモーションになったりと、やりづらいところもある。それだけでなく、回線料も金銭的にかなり負担になる。ほか、コートの色によってはボールが見づらくなるという欠点があるものの、飽きが来ないのがこのゲームの長所。続編があれば、より一層おもしろくなることを期待したい。

評価：98点

DC00013637　cyber-J　19歳♂

ヒットメーカーより

高得点ありがとうございます！　友だちやご家族といっしょにダブルスをプレイしたことがない人はぜひやってみてください。意外なほど盛り上がって楽しいですよ！
（株式会社ヒットメーカー『パワースマッシュ』開発スタッフ一同）

そのほかのドリームキャストソフト

サンバDEアミーゴ Ver.2000
メーカー／セガ
発売日／2000年12月14日
価格／5800円

●前作がかなりよかったので、発売まえから期待していた。しかしゲームはその期待を裏切るどころか、予想以上だった。とくにチャレンジモードを全部クリアーすると裏チャレンジモードが出たり、チャレンジNo.4をクリアーするとサバイバルモードで遊べたりと、いつまでも遊べるゲームだと思います。マラカスコントローラを使うとさらに最高!!　ハッスルモードではマラカスを揺らしたりと、ポーズをとるだけではないのも楽しい。しかし標準のコントローラでは難しいので－5点……と言いたいところですが、インターネットから新曲がダウンロードできるので＋3点！　ミニゲームのバレーボールもおもしろいし、アーケードより早く遊べたし、前作を買った人のみならず、買うか悩んでいる人もぜったい買ったほうがいい……っていうか買いなさい!!

評価：？点

DC00010963　山田亮太　14歳♂

ギルティギア ゼクス
メーカー／サミー
発売日／2000年12月14日
価格／5800円

●ドリームキャスト版で初プレイ。初心者でも特定ルートのボタン連打でくり出せるガトリングコンビネーションでそれなりに楽しめる。某格ゲーの必殺技のような複雑怪奇なコマンドを入力する必要もないし。演出やエフェクトは、いまどきの2D格ゲーらしく派手で、BGMもノリノリ。だが、本格的に数々のシステムを理解し、使いこなしてこそ、初めて本格的におもしろさがわかるゲームだと思う。あと初めてプレイした人はCPU戦で、難易度EASYでもテスタメント、ディズィーにボコられて嫌になる可能性があるので、それなりの覚悟が必要かと。それを乗り越えられればおもしろいんだけど、このCPU戦、やり込んだ人には物足りず、初心者にはムズい。難易度調整の難しさを改めて考えさせられた。あとは特定条件で出現するキャラやモードなどは、時限式にするとか、ほかの方法で対応できなかったのかなぁ？　また、ドリームキャストならではのモードも少なかった。せっかくコンシューマーに移植したのだから……。格ゲーとしてよくできていておもしろいだけに余計にそう思う。

評価：84点

DC00012296　奈夢っ子　♂

クイズああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～
メーカー／セガ
発売日／2000年11月30日
価格／5800円

●豊富な問題数、多彩なステージ、フルボイスなどやりごたえ満点のデキに満足。無限コンティニューができるので、何度でもチャレンジでき、時間が経つのも忘れるくらい中毒性を持っているのもこれまた満足。しかし原作を知らないと解けない問題や、人によって受け取りかたの違う"擬音"に関する問題は疑問が残るところ。また、場

12/16～1/12 編集部員たちはコレにはまった!!

1位 サカつく特大号(DC)……………………6人
2位 ファンタシースターオンライン(DC)……………………5人

今回は編集部員のほとんどが、『サカ特』か『PSO』をプレイしており、まさに2大勢力まっぷたつといった状況。とくに『サカ特』は編集部内大会が連日大盛り上がり！　最強を目指して記事担当のこだまっちが日々研究を重ねております。その研究の成果はP54からの攻略記事で確認できますぜ。

編集者名	ゲームタイトル	編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	ファンタシースターオンライン(**DC**)	加藤	サカつく特大号(**DC**)
NORIKO	なし	みのちん	AZITO 3(**PS**)
コブラ小林	サカつく特大号(**DC**)、ぼくドラえもん(**DC**)	にっし～	マリオパーティ3(**N64**)
SIN荒沢	ファンタシースターオンライン(**DC**)	ハゲ太	青の6号 ～TIME AND TIDE～(**DC**)、Napple Tale(**DC**)
こだまっち	サカつく特大号(**DC**)	古屋54歳	サカつく特大号(**DC**)
田村	ファンタシースターオンライン(**DC**)、サカつく特大号(**DC**)	池村通信	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦(**DC**)
えんどう	ファンタシースターオンライン(**DC**)、L.O.L.～LACK OF LOVE～(**DC**)	すけお	なし
ムネタツ	ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ～(**GBC**)	あさごろう	なし
おほむら	サカつく特大号(**DC**)	ちるぞう	ファンタシースターオンライン(**DC**)
鈴木ノリック	なし	いのふえ	なし

DC＝ドリームキャスト、PS＝プレイステーション、N64＝ニンテンドウ64、GBC＝ゲームボーイカラー

所選択ごとのロードには閉口。賛否両論のポリゴンキャラは慣れれば問題ナシ……と言いたいところですが、やはり細かな心理描写ができるアニメーションのほうがよかったのではと思います。万人に広くすすめられるとは言いがたいですが、アーケード版にハマった人や、『女神さまっ』ファンならば、持っていて損はない1本です。

評価：90点

DC00013862　後藤壽之　19歳♂

Napple Tale ~Arsia in Daydream~

メーカー／セガ
発売日／2000年10月19日
価格／5800円

●購入者の大半が"菅野よう子&坂本真綾"目当てと思われますが、これが予想外の当たりソフト。派手でセンセーショナルな感じこそありませんが、地味ながらカッチリと丁寧に作られているので、慣れるうちに『ナップル』ワールドにハマリ込んでいくことでしょう。ジャンルはアクションRPGとありますが、どちらかといえばアドベンチャーに思えます。アクションパートは絶妙なバランスで、クリアーするだけならわりと楽ですが、宝箱をすべて開けようとすると頭脳と技術が要求されます。パフェットの製作は最初めんどうくさそうでしたが、これも理解できてからが勝負。不完全なレシピから関連性を頼りに、使用するMISを推理して当てるのが楽しくなってきます。曲は"菅野よう子"の名を差し引いても、"ゲームミュージック"としてよく作られています。坂本真綾の歌もいい感じ。残念な点としては、イベント以外はセリフが少ないことと、パフェット絡みのイベントが少ないこと、アイテムのほとんどがただ分解されるためだけに存在すること、一度に連れて行けるパフェットが少ないこと、という点くらいです。それにしても長い夢（30時間）でした……。

評価：87点

DC00014489　入井詠亜　31歳♂

●とにかくかわいい♥　敵キャラまでもかわいいです。サウンドも美しく、それぞれのステージに合っていて、この世界に深く入り込んでいけるように思います。操作も簡単で、ゲームも途中で困ることなく進むのでよいです。でも、あまりにも順調に進むので、ちょっと物足りない気もしますが……。ただ2周目以降も、1度見たオープニングをまた見せられるので、長く感じてしまいました。スキップできたらよかったと思います。

評価：85点

DC00010777　かおり　20歳♀

ミスタードリラー

メーカー／ナムコ
発売日／2000年6月29日
価格／4800円

●操作性、グラフィック、サウンド、どれをとっても良質なゲーム。モードが充実しているのでやりごたえがあり、それでいて簡単な操作とわかりやすいルールだからとても遊びやすい。早く下に掘るだけではなく、多少のテクニックも必要なので初心者も上級者も楽しめる。パズルが苦手な人にもぜひプレイしてもらいたいゲームだ。ただ個人的には、タイムアタックモードの問題がもう少しやさしければよかったと思うのですが。

評価：90点

DC00013989　ティークス　20歳♂

好評連載

お願い！ DCに移植して!!

前回2位に陥落して、「このままズルズルと……」とか言っていた『NiGHTS』が、またまた1位に返り咲き。やはりみんな移植の希望を捨ててはいなかった！　でも2位の『KOF2000』とは3票差。次回も首位の座を守りきることはできるのか？　ほかでは、『風来のシレン2』が大きく票を伸ばし6位にランクアップ。しかも同メーカーの『街』もランクイン中。ドリームキャストユーザーには、ひそかにチュンソフト信者が多いのかも。そして圏外ながら『プリンセスクラウン』が初登場。こちらも古い作品だが、いまだに応援しているファンがいるというのはすごいこと。可能性はあるかな？

12/16～1/12 移植希望BEST10

順位	前回順位	ゲームタイトル	メーカー	機種名	票数
1	2	NiGHTS(ナイツ)	セガ・エンタープライゼス	SS	38
2	4	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	NG/AC	35
3	1	グランディア	ゲームアーツ/ESP	SS/PS	27
4	3	AIR	Key	PC	26
5	8	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	NG/AC	17
6	10	風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～	チュンソフト	N64	14
7	5	ときめきメモリアル2	コナミ	PS	13
7	8	メタルギアソリッド	コナミ	PS	13
9	7	街	チュンソフト	SS/PS	10
10	6	バーニングレンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS	9
次点		プリンセスクラウン	アトラス	SS	5

※PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン、N64＝ニンテンドウ64、NG＝ネオジオ、AC＝アーケード、PC＝パソコン
※本誌アンケートハガキから、無作為に500通選んで集計。

批評文投稿大募集中!!

DCソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価（100点満点で何点か）を書いて下記のあて先まで、ハガキかE-mailでご応募ください。掲載者全員に500ドリーを、さらに抽選で毎号2名様にDCソフトをプレゼント！　欲しいDCソフト名（消印後に発売予定のソフトや限定版は不可）も忘れずに記入してね。記入漏れやパクリ、プレイしないで書いた最低なウソ投稿は当然無効です!!

あて先
〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I♥DC」『ゲーム名』批評文投稿係
もしくはE-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者　DC00013862 後藤壽之さん　DC00014489 入井詠亜さん　オメデトウ！



ドリームキャストをみんなで応援しよう!!

★入会特典

◎メンバーズカードの発行
◎毎月イベントを開催
◎会員ホームページへの入場
◎メールマガジンの配信(要申込み)
◎ジョイポリスの割引サービス



⬆これがDCファン羨望のメンバーズカード。

★入会手続き

1. さまざまな入会特典があるDCサポーターズ。これに入会したい人は、まず、右ページにある入会申込み用紙を切り取ろう。ただし、切り取りたくない人は、コピーを取ってもオーケーだ。





2. 申込み用紙を切り取ったら、名前や住所、電話番号などをしっかりと記入し、以下のアンケートに答えてほしい。みんなの意見が、これからのサポーターズを作っていく。真剣に答えてくれ。

3. 申込み用紙に記入したら、切手200円分を同封し、下記のあて先まで送ってくれ。約1ヵ月後、キミのもとにメンバーカードが郵送される。7つの誓いのもと、ドリームキャストを応援するのだ。



★7つの誓い

その1 ドリームキャストが1000万台売れるように応援する!
その2 全世界の全メーカーがドリームキャストに参入するように呼びかける!
その3 優秀なクリエーターにドリームキャスト用ソフトの制作を呼びかける!
その4 良質なソフト作りを続けるメーカー、ソフトハウスを応援する!
その5 ドリームキャストユーザーとクリエーターの交流をサポートする!
その6 ドリームキャストならではのスタイルを提案する!
その7 ファミ通DCを毎号買う!!

★申込み用紙のあて先

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
ファミ通DC編集部
「DC サポーターズ入会」係

★問合せ先 サポーターズ入会に関するご質問は、info@f-dc.comで受け付けております。

DCサポーターズ

入会申込み用紙

フリガナ		生年月日	19　年　月　日
名　前		年齢	歳　性別　男　女
住　所	□□□-□□□□ 都道府県	市・郡・区　町・村	
電話番号	—　—	FAX番号	—　—
メールアドレス			

切り取り線

アンケート

❶学校もしくは職業を教えてください。

①小学生②中学生③高校生④大学生⑤短大生⑥専門学校生⑦技術職⑧事務職⑨役員⑩公務員⑪自営業⑫アルバイト⑬主婦⑭無職⑮その他（　　　　　）

❷持っているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）

①ドリームキャスト②ビジュアルメモリ③サターン④メガドライブ⑤プレイステーション2⑥プレイステーション⑦PS-one⑧ポケットステーション⑨ニンテンドウ64⑩64DD⑪スーパーファミコン⑫ファミリーコンピュータ⑬ゲームボーイ（カラー含む）⑭ワンダースワン（カラー含む）⑮ネオジオ⑯ネオジオポケット（カラー含む）⑰PC-FX⑱PC-エンジン⑲Windows対応機種⑳マッキントッシュ㉑その他（　　　　　）

❸よく買っている雑誌は？（いくつでも）

①ファミ通DC②Game Wave DVD③ドリームキャストマガジン④週刊ファミ通⑤月刊ファミ通ブロス⑥ファミ通PS2⑦ファミ通64+⑧ARCADIA⑨電撃王⑩Vジャンプ⑪マイコンBASICマガジン⑫ゲーム批評⑬電撃NINTENDO64⑭The64DREAM⑮Theプレイステーション⑯HYPERプレイステーション2⑰電撃プレイステーション⑱Login⑲週刊アスキー⑳少年ジャンプ㉑少年サンデー㉒少年チャンピオン㉓少年マガジン㉔コミックビーム㉕コミックボンボン㉖コロコロコミック㉗その他（　　　　　）

❹1日のゲームの平均プレイ時間は？

①30分以下②30分～1時間③1時間～1時間30分④1時間30分～2時間⑤2時間～3時間⑥3時間～4時間⑦4時間以上

❺1ヵ月に買うゲームソフトの本数は？

①0～1本②2～3本③4～5本④6～7本⑤8～9本⑥10本以上

❻ゲームソフトをよく買う場所は？

①ゲームショップ②コンビニエンスストア③量販店④デパート⑤おもちゃ屋⑥インターネットショッピング⑦その他（　　　　　）

❼中古ソフトの売買は利用しますか？

①よく利用②ときどき利用③たまに利用④ほとんど利用しない⑤利用しない

❽好きなゲームのジャンルは？（いくつでも）

①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　）

❾嫌いなゲームのジャンルは？（いくつでも）

①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　）

⑩いままでプレイしたゲームのベスト3は？（機種問わず）
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

⑪ゲーム以外で、最近興味を持っていることは？

⑫休日の過ごしかたは？（いくつでも）
①アミューズメントパーク（ゲームセンター）②音楽鑑賞
③家庭サービス④スポーツ⑤テレビ鑑賞⑥テレビゲーム
⑦読書⑧ドライブ⑨ビデオ鑑賞⑩その他（　　　　　）

⑬これからさき、ゲーム業界に就職したいと思いますか？もしお思いでしたら、どんな分野で働きたいか教えてください。
思う・思わない
分野
①キャラクターデザイン②ゲームデザイン③広報④サウンド
⑤シナリオライター⑥ディレクター⑦プランナー⑧プログラマー
⑨プロデューサー⑩メカデザイン⑪雑誌の編集⑫ライター
⑬その他（　　　　　）

⑭ドリームキャストは持っていますか？
①持っている②いずれ買う予定③買う予定はない

⑮未購入の方にお聞きします。その理由は？
①遊びたいソフトがないので②機能があまりよくないので
③好きなソフトメーカーが参入していないので
④価格が高いと思うので⑤その他（　　　　　）

⑯未購入の方にお聞きします。いつごろドリームキャストを買う予定ですか？
①好きなソフトが出たら②好きなメーカーが参入したら
③ソフトラインナップが充実してきたら④本体の価格がさらに下がったら⑤購入の予定はない⑥その他（　　　　　）

⑰購入された方にお聞きします。本体の印象は？
価格
①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い
デザイン
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い
操作性
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

⑱購入された方にお聞きします。本体と同時に購入したソフトは？

⑲購入された方にお聞きします。ここ1ヵ月で購入したソフトは？

⑳購入された方にお聞きします。モデムは使用していますか？　使用している場合、なにに使用していますか？
使用している・使用していない
使用目的（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　）

㉑今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　）

㉒今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

㉓好きなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉔嫌いなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉕好きなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉖嫌いなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉗今後ドリームキャストに参入してほしいメーカーは？

㉘今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

㉙セガに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

㉚ファミ通DCに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

ファミ通DC Top10 協力店リスト

■北海道
おもちゃの店ボビー
GAME BANK　篠路店／手稲店
COMG!　ジョイポート本店／琴似店
シーガル　札幌元町店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／ソフトサカエ／月寒店／登別店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館／室蘭ソフト館／岩見沢ソフト館
DEPOツクモ　2番街店
■青森県
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
ルルイエCS館　TOM店
Wonder GOO　青森柏店
■秋田県
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
Wonder GOO　大曲店
■岩手県
カイザー　水沢店
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
ジョニー　青山店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
TVパニック　一関店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
Wonder GOO　水沢店
■宮城県
ギャングスター　仙台店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店／古川店／はっぴい館／長町店／名取店／柳生店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
TVパニック　佐沼店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder GOO Max Denkodo　仙台南店
■山形県
ウキウキ新大陸　新庄店／山形西バイパス店
シーガル　米沢店／山形店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　南陽ソフト館
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
Wonder GOO　米沢店
■福島県
おもちゃの店さいとう　トピア104
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
ファミコンランド　植田店／湯本店／平中央店／エブリア店／小名浜店
ブックエース　小名浜店
ブックトマト　白河店
ブックバーゲン　新さくら通り店
■新潟県
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
エムダッシュ
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
MUSIC TOWN
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
おもちゃのテムス
ソフトハウストム　長野駅前店
デジタルプレイス　長野店
トム　神科店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
ブックハウストム本店
メディアワールド
■群馬県
一休さん　ベイシア西部モール店／ベイシア伊勢崎店
クウム　大泉店／太田駅南店
タイムクリップ　新井店／連取店
文真堂書店　天川店／小桑原店
リングス　前橋本店
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
■栃木県
クウム　足利南店／足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックトマト　大田原店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
カスミサンタ　那珂湊店
Jack　竜ヶ崎店
TVパニック　神立店／土浦店
トイズわん　鉾田店
フォトショップZERO
ブックエース　見和店
ブックトマト　下館店
ホームステージカスミ　玉造店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
■埼玉県
アンドウトーイ
エブリテイ　上尾店
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店
ドリームファクトリーアン
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
Piw/ぴゅう　北浦和店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
マジカルステーション　書泉ブックドーム店
ミルキー　所沢店／入間店／霞ヶ関店／鶴ヶ島店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
■東京都
アール　本町店／光ヶ丘店
アライブ ファミコンくん
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの玉屋
おもちゃ館 いすずや
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キティランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームス マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
COMG!　池袋店
コヤマ　押上店／新小岩店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
シータショップ　大泉店／中野店
ジー・ファン
スーパー2番館
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトカレージ　五反田店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
ティクタス　武蔵関店
TVパニック　蒲田店／雑色店／赤羽店／武蔵小山店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店
ネバーランド　浜田山店
ノーサイド　富士見台本店／阿佐ヶ谷店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
BIG　大鳥居店
ビットイン
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／国立店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップマイティハウス
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドばお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
ヘニーレイン　蒲田西口店
マジカルガーデン　昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーションFKII　武蔵小山
マックスエンタテイメント　しみず玩具
丸善無線電機　立川店
Murauchi.co.jp　八王子店
メディアステーションBIG
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ　東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
GAME & HOBBY キッド
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
ドキドキ冒険島　君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
Piw/ぴゅう　柏店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
ボビーランドキューブ
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
マジカルステーション　柏店
MUSIC & GAME Happy
mega　豊四季店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
■神奈川県
アイワールド　相模原店
アミューズメントショップトレジャー
おもちゃセンターナガシマ
ゲームショップカワノ　梶ヶ谷店
ゲームショップビーム
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
高島屋　横浜店
デジタルキッズ
ディスカウントショップ　T&D
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／緑ケ丘店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／相模大野店／秦野渋沢店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ　横浜店
レンタルビデオVIVI　六角橋店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
TOY'Sクリちゃん　湯村店
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／富士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップばる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
100満ボルト　浜松本店／駅南店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
フューチャービー　清水店
ブルート　川合店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／三島徳倉店／袋井店／函南店／浜北店／富士店／富士宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
大和文庫
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
■愛知県
一休さん　本店／御器所店／大曽根店
エイデン　岡崎店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／新瑞橋店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃのデンマーク　江南店
おもちゃの街 ブレーメン
GROOVE!　本店／高蔵寺店
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店／甚目寺店／比良店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
スーパーランド
センキ　尾西店
TVゲーム フジタ
TVジャック　刈谷店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコング　上和田店
ハロウィン　西区八筋店
ビッグガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／岩倉店／桜木店／豊橋小松店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ボニーランド GAME CITY
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／町屋店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店／小牧店／春日店
マツナカ本店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
エイデン　高山店／多治見インター店／美濃加茂店／瑞浪店／大垣ベルプラザ店
GAME SEVEN
COMG!　茜部店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
CDショップココナッツ
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコンKids
ファミコンサーカス
ファミコン GP
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣バイパス店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
マジカルガーデン　可児店／穂積北方店
マジカルステーション　土岐店／各務原店／グロスアミュゼ店／マーゴ店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
キガメディア　松阪店／学園前店
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ヒルフェロー　桑名 サティ店／津 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
マジカルステーション　御園店
Wonder GOO　名張店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
TOY & HOBBY mimiY
ミノスケ　本店
■滋賀県
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームステーションみずの
ゲームプラザ元気302　堅田店
TVパニック BOOKBOX　能登川店
トイショップみずの
PAPYRUS　八日市店
ビルフェロー　栗東サティ店
マジカルガーデン　堅田店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
■京都府
あさだ
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ
ニュータイプ　大将軍店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店／太秦店
ビルフェロー　亀岡サティ店／向町店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
COMG!　加賀店／小松店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン　とやま本店ディスクピア／pitONE高岡店 キッズランド
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／富山駅店／二口店
ファミコンボックス
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　神明店／武生店
■大阪府
ヴイステーション　江坂店
G.Z.フジヨシ
ギャングスター　堂池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
そごう大阪店 おもちゃ売場
トイプラザ　光明池店
Tokio　なんばウオーク店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／九条店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店／和泉府中店
ムーンベース　生野店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　水道筋店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店／東加古川店
POWERメディアCITY　神戸徳井店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
■広島県
ゲームアーク　呉店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店／三原店
COMG!　福山蔵王店／本通店
ソフト＆ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
マルチメディアコンビニエンス　井口店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
ベスト電器LIMB　倉敷本店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
レガーロ!　津山店／平島店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
マジカルステーション　山口大学前／山口大内店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
ヴイステーション　屋島店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
Wonder GOO　丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピート
シータショップ　徳島店
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
COMG!　松山南店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
沖牟田玩具(OKおもちゃ流通センター大牟田本店)
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
COMG!　永犬丸店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　諏訪野店／草木店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ブックステーション川崎店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
ベスト電器LIMB　福岡本店
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
丸和行橋サンパル
メディアナイン　城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
ファミコンハウス　伊万里店／鹿島店／川西店／武雄店
■長崎県
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
SASEBO GAME館 びゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店
メディアクラブ　大村店
ファミコンハウス　運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
寿屋本渡店　3Fスタジアム
サンライト　新外店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
JOY-フレンド　府内店
ゲームミュージアム時遊館
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
トキハ
ベスト電気LIMB　大分店
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ベストソフトタウン　都城店
ベスト電気LIMB　日南店
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店／伊集院店／大口店／国分店／西田店／和田店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店
マリオの店　城西店／西駅店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
カメレオンクラブ 全店
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE 全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店
7-ELEVEN 全店
サークルK 全店
sunkus サンクス 全店
FamilyMart 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

ゲームメーカーのホームページに迫る!!

うぇぶさいとなう

Web Site Now

第8回 ナムコ



⬆NWPのトップページ。各部署ごとにコーナーが10以上もあるという充実ぶり。情報てんこ盛りなのだ。

年明け1回目となるこのコーナーでは、ナムコのホームページ"ナムコ・ワンダーページ"（以下NWPと略す）を紹介することにしよう。アーケードやコンシューマーなどたくさんの部署を持つナムコでは、どのような方法でホームページを制作しているのか？その方法は非常に興味深いものだった。

情報性とコミュニケーションを重視しつつなによりもゲーム紹介に特化した内容を

最近になってとくに注目を集めはじめているホームページでは、ゲームメーカーによって担当部署や制作方法はさまざま。開発者自身がゲーム紹介を担当するケースもあれば、社長さんみずからがパソコンに向かうケースもあり、メーカーにより取り組みかたは異なる。それはホームページというものが、新しい表現方法ゆえの取り組みかたの違いなのだが、そんな違いを感じながらホームページをのぞいてみると、ネットサーフィンの楽しさも増すというもの。とはいえ、現状のホームページがユーザーサービス的な側面が強いだけに、まだまだ専任の担当者は少ないというのが現実のようだ。

さて、そんな中、1996年から始められたナムコのホームページ、NWPのユニークなところは、各部署ごとに個別のコーナーが設けられており、それぞれの担当者が自由にコーナー作りをしているという点。それもこれも、それだけナムコに部署が多いということなのだが、ある意味で効率的なやりかたとも言えるだろう。それぞれのコーナーの個性がぶつかりあっているのだ。

今回は、そんなNWPの中でもドリームキャストファンにもっともなじみの深い"CONSUMER"のコーナーを担当する、西村潔氏と五味たかねさんのおふたりにお話を伺うことにした。おふたりの個性が作り上げるコンテンツとはどのようなものなのか。

TODAY'S GUESTS



西村 潔：CS広告宣伝部・販売促進課 係長。広告宣伝業務のかたわら、'96年のNWPサービス開始当初から、"CONSUMER"のコーナーに携わる。現在は、コーナーの企画部分と監修を担当する。



五味たかね：CS広告宣伝部・販売促進課 係長。'00年4月より、"CONSUMER"のコンテンツ制作をほぼすべて担当する。実生活でも最近ホームページビルダーを購入し、ホームページ作りにまい進する（予定）とか。

どこよりも早く取り組んだタイムアタックコンテスト

── まず最初に、NWPができた経緯から教えてください。

西村 '96年にインターネットが流行りはじめたころから、会社的に"ホームページをやりましょう！"みたいな感じになったんですが、そのときに全社プロジェクトとして発足したんです。そのために"全部署の情報を載せる"という流れになって、とりあえず各部署でひとつコーナーを設けることになったんです。とはいえ、なにしろうちは部署が多くて……各部署の代表が集まるホームページの会議はけっこう壮観ですよ（笑）。

── それぞれのコーナーは各部署で作るわけですか。

五味 そうです。基本的にコーナー内容は各部署に任されていますね。自由にやらせてもらっていますよ。だから同じNWPでも、"THEME PARK"や"ARCADE"など、各部署によって毛色がまったく異なりますね。

西村 たとえて言うなら、NWPというテレビ局の中に、それぞれ個別の番組があるようなものですね。だから、報道色の強いものもあれば、バラエティー色が強いものもある。そういう意味では、担当者のカラーというか、個性が明確に出ていますね。そのぶん、ホームページ全体の統一性がとれにくいという部分がネックではあるんですが。

── それでは、"CONSUMER"のコーナーでは、どのようなことを心がけていたのですか？

西村 これはいまも変わらないのですが、やはり注目を集めるホームページにしたいというのがホンネの部分としてはありますね。ですから、"最新の情報を載せる"、ということと、"ほかにはないコンテンツを載せる"、というのを基本スタンスにしていました。ただ、'96年の開始当初は、社内のホームページに対する認知度がまだまだ低かったこともあり、素材集めという根本的なところから始める必要がありました。

── "ほかにはないコンテンツ"というと、どのようなものを提供していたのですか？

五味 レースゲームの、ランキングコンテストなどはゲームメーカーとしては比較的早くから取り組んだように思います。

西村 開発段階からソフトにパスワードを組み込んでもらって、ユーザーさんにメールを送ってもらうようにしたんです。'98年に発売されたプレイステーション用ソフト『マイクロマシーンズ』が最初でしたね。

それからは徐々にランキングコンテストも、開発陣に認知され始めて、最近は開発のほうから要望がくることも多くなりました。逆にいまは、要望が多くてたいへんなくらいです（笑）。

五味 開発からは「パスワード入れちゃいました」なんていきなり

ナムコ・ワンダーページの主要コンテンツ一覧

- **THEME PARK**：テーマパーク"ナンジャタウン"の情報満載
- **CONSUMER**：家庭用ゲームの情報
- **AMUSEMENT**：アミューズメント機器（アーケードゲーム）の情報
- **ARCADE**：ナムコ直営店のイベントやキャンペーンの告知
- **GOODS**：プライズモノや本、CDなどグッズの紹介
- **About NAMCO**：会社概要のページ
- **RECRUIT**：入社情報。ナンジャタウンアルバイト募集もあり
- **Online NOURS**：ナムコPR誌"NOURS"のコンテンツ
- **MOBILE CONTENTS**：iモードなど携帯電話用ゲームの紹介
- **GAME SCHOOL**：ゲームスクール"ナムコDHゲームラボ"の紹介
- **WELFARE**：福祉事業"ナムコハッスル倶楽部計画"の紹介

言われることもあるくらい(笑)。

でも、おかげさまで最近はレースゲームでランキングコンテストを実施するのは、ユーザーの方にとってもお約束になっているようで、新作がでるとさほど告知をしなくても、たくさんの方にコンテストに参加していただけるようになりました。

西村 あと、うちでは'96年に開催された1回目の東京ゲームショウから、ホームページ上でライブレポートを行っているんです。

五味 東京ゲームショウの開催に合わせて、春・秋限定のBBSを開設したりしています。東京ゲームショウのナムコブースでは、カメラ付きのパソコンが置いてあって、顔写真入りの書き込みができるようになっているんです。

西村 東京ゲームショウのサービスの一環として始めているのですが、おかげさまで好評をいただいておりまして、すっかり定番になっていますね。

連続写真や分解図といったウェブを活かしてのゲーム紹介が好評

── では、今後はどのようなホームページにしていきたいですか?

五味 これまでの運営で実感したのは、ホームページのひとつの利点として情報性があるということです。ですから基本的なことになりますが、ゲーム紹介には力を入れていきたいですね。タイトルによってはネットユーザーに人気のあるソフトもありますので、新しい情報を紹介すると、反響がかなりあるんです。とくに、連続写真や分解図といったウェブを活かしてのゲーム紹介は、ユーザーの方にも好評ですね。

西村 あとは、やっぱり一方的ではつまらないので、コミュニケーションを重視したいです。

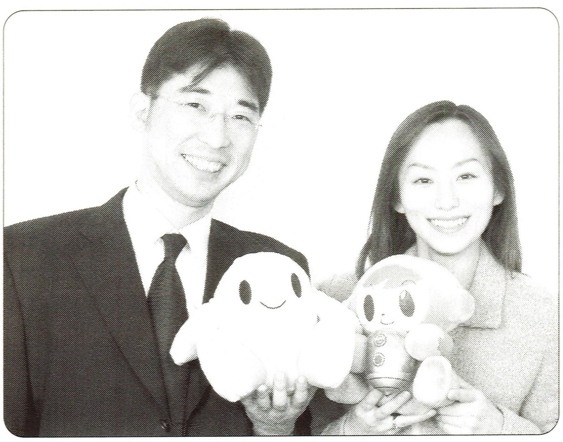
五味 つい最近まで、一部のゲーム紹介のコーナーでは、ユーザーの方からのメールに開発者がウェブ上で返信するコーナーを連載していたんですが、ユーザーの方にとっては開発者とつながっていると実感できてうれしいみたいですね。

開発には、ウェブが好きな者が多くて、いろいろと協力してもらっています。ゲームの動画をホームページに載せたりとか、積極的に企画を考えてくれることも多くなりました。

西村 そういったインタラクティブ性は大切ですよね。最近はとくにインターネットは注目を集めているので、"CONSUMER"もNWPを牽引できるくらいの勢いで、がんばっていきたいですね。



⬆基本中の基本であるゲーム紹介だけに、もっとも大切な部分であるとも言える。気合い入ってます。

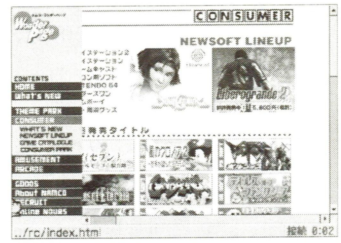

⬅西村さん(左)と五味さん。『ミスタードリラー』のホリ・ススムくんを挟んで。チームワークもバッチリ。

●ナムコ・ワンダーページのアドレス●

http://www.namco.co.jp/

CONSUMER side A しっかりとしたゲーム紹介

"CONSUMER"のコーナーのゲーム紹介には目を見張るものがある。ゲームメーカーのホームページだけに当然と言えばそれまでなのだが、ファンへの利便性を考えたその情報の豊富さは見事。ナムコ歴代のソフトを網羅した"ゲームカタログ"から、新作を紹介する"ニューソフトラインナップ"まで、見ごたえ十分。まさしく、ゲーム紹介のデパートっていう感じなのだ。何日でも時間が過ごせそう。



⬅いまなお多くのアクセス数を誇る『ソウルキャリバー』。

CONSUMER side B HPならではのイベント

もちろん、ホームページならではのイベントも充実。そのイベントの大きな部分を担うのが"コンシューマーパーク"。ユーザーが参加できる"オフィシャルハイスコアコンテスト"から、ナムコの家庭用ゲームのCMが見られる"ナムコCMコレクション"などファンにはうれしい内容。なかでもいちばんのオススメは"開発ルームPRESENTS"。開発日記や開発者による対談など、まさにここでしか見られないようなおトクな情報が満載。ユーザーからの質問にもちゃんと答えてもらえるのだ。

そのほか、"コンシューマーパーク"以外にも、いろいろなところで、ゲームのデモ映像を載せてくれたりと、いたれりつくせりといった内容となっているのだ。


⬅『ミスタードリラー』の映像(PCのみ)。

INFORMATION メールマガジン"ナムコット通信"

さて、ここでひとつ耳寄りな情報を紹介しよう。現在NWPでは"ナムコット通信"というメールマガジンを配信中。ナムコの家庭用ゲームの最新情報が満載のこのメルマガ。「ホームページを見にきてもらうだけではなく、こちらからもタイムリーに情報を流せるようになりたい」(西村氏)という目的のもとに半年まえから始められたとのこと。不定期刊行だが、月2回の配信を心がけているとか。さあ、いますぐNWPで登録を。

✔ホームページ自己診断

制作者によるホームページの自己診断書。ここでは"CONSUMER"を診断してもらったぞ。ドリームキャストでのネット接続には大いに配慮しているとか。

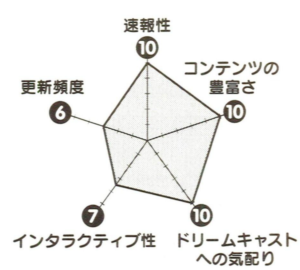
Q1. HPが始まったのはいつから?
A.1996年6月からです。

Q2. 毎日のアクセス数は?
A.約15万ページビューです。

Q3. 何人で作っているのですか?
A.基本はふたりです。

Q4. HPでもっとも力を入れているのは?
A.読者とのコミュニケーションです。

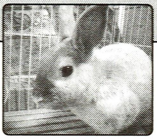
Q5. HPのコンセプトは?
A."楽しく!"です。



格ゲーコロシアム

今回も講座中心でお届け！

『ファイティングバイパーズ2』も発売になり、ますます格ゲーが盛り上がりそげ！　3D格闘ネタもそろそろやっていくよ！



担当：ムネタツ

講座以外でもほかにもいろんな企画を準備中！　初代『ストII』から基本的にどんな格ゲーもやってる。でもうまくない（涙）。

格ゲー初心者講座　**2D編　第3回**

キャンセルについて

そもそも"キャンセル"ってどういう状態のことなのか、そのあたりからじっくり説明してしまおう！

本誌の記事に限らず、格闘ゲームの攻略情報を読むと必ず出てくる言葉。それが今回のお題でもある"キャンセル"だ。記事中では当たり前のように使っている言葉であるが、「キャンセルって何ですか？」という質問がやっぱりいまでもある。そりゃそうだよな。こっちはすっかり「知ってて当然」という感覚で使っている単語であるものの、いつの時代も初心者はいるものなのである。というわけで、キャンセルというものがどういったものなのか、そのあたりを説明していこう。

キャンセルという言葉を日本語に訳すと、"中止"とか"取り消し"とかそういう意味になる。たとえば「1月10日に発表になったパワーブックG4（マッキントッシュのノートパソコン）がとてもかっこいい！　あんまりかっこいいからうっかり予約してしまった。ところが、そんな金がどこにあるんだぁ、とカミさんに怒られてしかたなく"キャンセル"した」などというときに使うわけだな（やけに実感のあるキャンセルのたとえだが、とりあえずそこは気にしないように）。なので、厳密な意味からすれば格闘ゲームにおける"キャンセル"は本来の意味からだいぶ違ったものになっている。まあ、あまりそのあたりは深く追求せず、格闘ゲームにおけるキャンセルというものを解説していこう。

まずは連続技を考えてみる

キャンセルを語るまえに、連続技というものを説明したい。相手にダメージを与えたいのであれば、何はともあれ攻撃を与えなければならない。パンチでもキックでも必殺技でもいい。隙を突いて攻撃を当てていくわけだが、どうせならより多くのダメージを食らわせたい、と思うであろう。超必殺技なども大ダメージにつながるが、基本となるのはやはり連続技だ。単発ではなく、連続で攻撃を加えればそのぶん相手にダメージを与えられる。

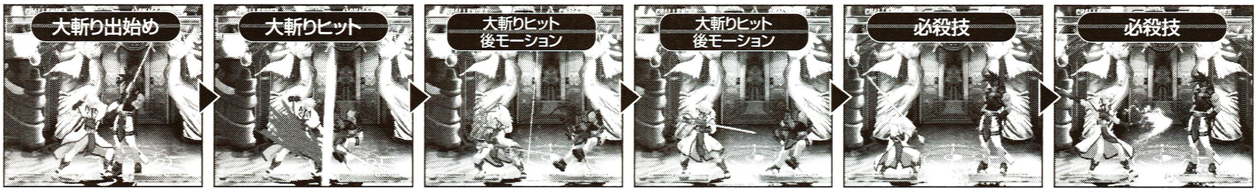
連続技となる条件は、攻撃を受けた相手がヒットバック（攻撃を受けてのけぞっている状態）しているあいだに続けて攻撃を与えていくこと。逆に言えば、ヒットしたあとの隙が小さくなければ連続技にはならないわけだ。基本的にどの格闘ゲームにおいても、通常技は特定の順番でしか連続技は決まらない。最近のゲームならば『燃えろ！ジャスティス学園』の熱血コンボ、『ギルティギア ゼクス』のガトリングコンビネーションがこれにあたる。ゲーム固有の名称がつけられているが、基本的にはどれも同じ。たとえば弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚはつながるけど、弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚはつながらないとか、そんな感じだ。つながらないとどうなるかというと、連続技にならない＝途中でガードされてしまい、ダメージを与えることができなくなってしまう。

そしてキャンセルとは？

で、この連続技、できれば最後は華麗な必殺技を決めたいなあ、とか思ってみたりするだろう。必殺技であればダメージも大きいし、何よりかっこいいし気持ちいい。

ただ、ここでちょっと考えてほしい。弱Ⓟ→強Ⓟとつないで必殺技を入れる連続技を決めたいと思った場合、必殺技の直前の"強Ⓟ"に注目してくれ。基本的に強攻撃は攻撃をしたあとのもどりモーションが長い。ガードされたり空振りした場合、そのもどりモーション中に相手の攻撃を食らったりすることがある。つまり弱Ⓟ→強Ⓟ

大斬りから必殺技へ　キャンセルしない場合



大斬りから必殺技へ　キャンセルした場合

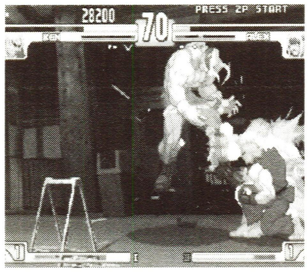


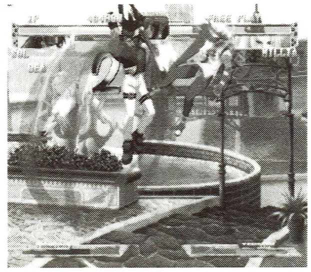
→必殺技としたくても、強Ⓟのもどりモーションが長いため必殺技までが連続で決まらないのだ。そこで登場するのが"キャンセル"だ。このもどりモーションをなくして、いきなり必殺技につないでしまうテクニックのことを言うのである。

前ページの下ににある写真をみてほしい。上段がキャンセルしない場合、下段がキャンセルした場合だ。キャンセルすると、大斬りがヒットしたあとの3～4枚目のモーションが省かれて必殺技が発動、連続技になるというわけだ。

このキャンセル、どうすればできるのか？　というとこれが簡単で、単にキャンセルしたい技がヒットしているあいだに必殺技を出せばいいだけ。じつは、無意識のうちにみんなやっていると思う。今回、連続写真を撮影するにあたって、キャンセルしないのを撮るほうが難しかったぐらいだ。それほど意識してす速く出さなくても、タイミングよくポンポンと出していけば結果的にキャンセルしたことになって連続技になってるはず。

ただ、ここで注意したいのが、すべての通常技にキャンセルがかかるわけではない、ということ。ゲームにもよるが、基本的には特定の技にしかかからないものがほとんどだ。これもひとつひとつの技をじっくりと調べていく必要がある。また、通常技が多段ヒットするものであれば（『ギルティギア ゼクス』のソルなら➡+HSとか）1段目までをヒットさせて2段目以降をキャンセルして必殺技につなげる、なんていうこともできたりする。





⬆必殺技をキャンセルするスーパーキャンセル（写真左『ストⅢ3rd』）と強制停止のロマンキャンセル（写真右『ギルティギア ゼクス』）。

さらに進化していくキャンセル

キャンセルというものがどういうものかだいたいわかってきたところで、ほかにもあるいくつかのキャンセルを紹介していこう。

まずは空キャンセル。ふつう、キャンセルは相手に当てた（ヒットしてもガードされてもいい）あとにかかるものだが、これを当てずにキャンセルすることを空キャンセル（略して空キャン）という。これは相手を誘ったり、もどりモーションが長い通常技などを空キャンして隙をなくす……といった使いかたをする。

さらに、ゲームの進化とともに新しいキャンセルをゲームシステムに組み込むものも出てきた。その代表的なものが、スーパーキャンセルとロマンキャンセルだ。

スーパーキャンセルとは、必殺技をスーパーコンボでキャンセルできるというもの。ふつうは通常技の硬直時間をなくすために必殺技でキャンセルするのだが、これはさらにその必殺技の硬直をなくすためにスーパーコンボでキャンセルする、というもの。『ストリートファイターEX』や『ストリートファイターⅢ』シリーズなどカプコンのゲームで多く採用されている。これによって、連続技の幅が広がったのは言うまでもない。

ロマンキャンセルは『ギルティギア ゼクス』で採用されたもので、通常技、必殺技などをモーション途中で強制終了するというもの。スーパーキャンセルだとスーパーコンボでしかキャンセルすることができなかったのが、ロマンキャンセルは強制的にその技をストップさせるので、そのあとに続く技は何も覚醒必殺技でなくても、再び通常技から必殺技→ロマンキャンセル……なんていう怒涛のつながりが期待できる連続技も可能となってくるのだ。

とまあそういうわけで、キャンセルというのはじつに重要なテクニックのひとつではあるが、みんな無意識に使っているものでもあるのだ。それほど意識することもないが、上を目指すならこういう知識もしっかり認識しておこう。

あ、そうだ。冒頭で触れたパワーブックG4、その後こっそりとキャンセルをキャンセルし、無事予約完了したことを報告しておく。もうキャンセルはしない（笑）。

名作ピックアップ②

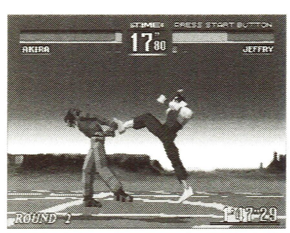
バーチャファイター＜前編＞

■セガ／1994年アーケード登場

世間がカプコンの『ストⅡ』やSNKの『餓狼伝説』でフィーバーしているとき、セガから彗星のごとく登場したのが、鈴木裕率いるセガAM2研による『バーチャファイター』（以下、『VF』と略）だ。そのビジュアルに受けた衝撃は非常に多い。いま見るとロボットみたいにカクカクしているポリゴンではあるが、当時は「ついにゲームも3D時代が本格的にやってきた！」と、メチャメチャ感動した覚えがある。

また、これもいまとなっては当たり前だが、3D格闘におけるパンチ、キック、ガードという基本3ボタンも『VF』が生み出したもの。適当に連打しているだけでそれなりの技が出るシステムも秀逸だ。2D格闘ゲームでは⬇⬊➡+Ⓟというような一見複雑な操作が必要であったが、『VF』ではⓅⓅⓅⓀとかⓅ+Ⓖなんていうのでオーケー。複雑なレバー操作がないぶん、誰でも気軽に楽しめた。

そして『バーチャファイター2』の登場で、業界はまたまた衝撃を受けることに……。（続く）



⬆3D格闘の元祖。あらゆるゲーマーを熱中させた。（写真はSS版『VF』）

みんなのおたよりコーナー

勝者の雄叫び

すご～くうれしいですよ！　何がうれしいって、『ファイティングバイパーズ2』のDC版発売です！　ホント、待ったかいがありました！　友人とのあいだでもすごく流行ったゲームだったので、友だち3人にもDC本体を買わせて、発売日を待ってます。使用キャラはもちろんハニーです。たまりません。ネット対戦ができないのがちょっと残念ですが……。ああ、はやくプレイしたいです！

（東京都　ハニハニ）

●いやー、『ファイティングバイパーズ』ファンって多いんだな。自分の知り合いでも、「これが出るならドリームキャストを買うよ」ってヤツが何人かいたよ。ちなみに今号の攻略記事は、『FV』を隅々まで知り尽くしすぎているライターに担当してもらったので、わりと濃厚な内容になっていると思う。ぜひともじっくりと読んでほしい！

●おたより募集中

このコーナーではみんなのおたよりを待っている。「あの対戦格闘を作った人に話を聞いてほしい」「こんな連続技を考えてみました」「あのキャラはどうやって倒したらいいの？」などなど、対戦格闘ゲームについてなら何でもオーケー！　ハガキでもEメールでもいいいぞ。あて先は以下のとおり。待っているぞ！

郵便

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC編集部
「格ゲーコロシアム」係

Eメール

muneta@gracea.dricas.com

Data & Chart 攻略 データ&チャート

スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service

最近の2D対戦格闘に比べると攻撃力の高い本作では、細かく技をつないでいくような連続技よりも、チャンスを見逃さずに強攻撃での確実な一撃を加えていくことが大切。また投げ技のダメージも非常に高く、発生・空振りモーションもない。さらにヒットバック距離も短いため、必然的に"当て投げ"の重要度は高くなる。

発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	4800円
ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	カプコン（D-DIRECT専売）
開発元	カプコン
通信機能	対応（オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.capcom.co.jp/

実戦ですぐに役立つ情報とテクニックを満載

ここではまず即戦力となる知識として、対空技と起き攻めのふたつを取り上げよう。前転やダッシュ、空中ガードといったシステムが一切ない『スパⅡX』では、相手に接近する手段は基本的に飛ぶか歩くかのふたつしかない。そのため、ほかのゲームに比べて相手のジャンプを意識しやすいはずだ。起き攻め時は、至近距離で技を重ねるのは危険だということを覚えておこう。相手のタイミングが完璧ならば、無敵技だけでなく投げ技でも返されてしまうためだ。

EXオプション出現方法

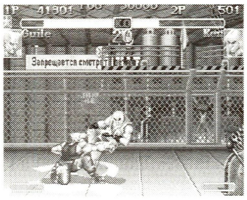
EXオプションでは、ゲージシステムやボーナスステージの有無、スーパーキャラの簡易選択、ネット対戦を想定したタイムラグなどのマニアックな設定ができるのだ！

条件

"OPTION"に合わせ、Lトリガーを押したままスタートボタンを押すとEXオプションが出現する。

対空技の間合いとタイミングを覚えよう

対空技にはそれぞれ適正な間合いとタイミングがある。下表を参考にまずはこれらをしっかり把握しよう。ただし、相手が対空技に完全に的を絞り、早めにジャンプ攻撃を出してきた場合は返せないこともあるので臨機応変に。



⬅打点が高ければ意外な技でも対空になる。

状況限定の対空技例

★ダルシム　しゃがみ強Ⓚ

ダルシムのスライディングはリュウ、ケンのジャンプ攻撃をすべて返せる。対ディージェイも同様。

★バルログ　しゃがみ中Ⓟ

前に大きく身を乗り出すのでかわしながら攻撃できることも。春麗、ブランカの飛び蹴りに有効。

★サガット　遠距離立ち強Ⓟ

アッパーカットの空振りを誘った遠めからの飛び込みに使える。しかしさらに裏をかかれる場合も。

キャラクター別対空技&めくり技

キャラ名	対空技	めくり技（ジャンプ～）
リュウ	しゃがみ強Ⓟ、昇龍拳	強Ⓚ
ケン	しゃがみ強Ⓟ、昇龍拳	中Ⓚ
春麗	近立ち中K、弱天昇脚	中Ⓚ
ガイル	しゃがみ強Ⓟ、近立ち強Ⓚ、サマーソルトキック	弱Ⓚ
ブランカ	遠立ち中Ⓟ、近立ち強Ⓟ、バーチカルローリング	弱Ⓚ
ザンギエフ	近立ち弱Ⓟ、ダブルラリアット	⬇+強Ⓟ、強Ⓚ
ダルシム	⬅+弱Ⓟ、⬅+弱Ⓚ、⬅+中Ⓚ	なし
E.本田	近立ち強Ⓟ、弱スーパー頭突き	⬇+中Ⓚ、強Ⓚ
T.ホーク	近立ち中Ⓟ、弱トマホークバスター	中Ⓚ、⬇+強Ⓟ
フェイロン	近立ち強Ⓟ、熾炎脚	中Ⓚ
キャミィ	近立ち中Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、キャノンスパイク	なし
ディージェイ	立ち中Ⓟ、遠立ち強Ⓟ、ジャックナイフマキシマム	中Ⓚ
バイソン	立ち中Ⓟ、バッファローヘッドバット	なし
バルログ	遠立ち強Ⓚ、スカーレットテラー	なし
サガット	タイガーアッパーカット	中Ⓚ
ベガ	しゃがみ強Ⓟ	中Ⓚ、強Ⓚ
豪鬼	しゃがみ強Ⓟ、豪昇龍拳	中Ⓚ、強Ⓚ

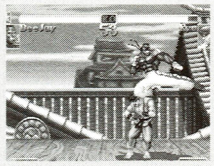
※めくり技補足：相手の裏側に落ちるジャンプ攻撃はガード方向に関係なく、ここでは"めくり技"としています。また、めくり性能がある程度高いものだけを抜粋しています。

相手のガードを迷わせる手段

相手のガードを迷わせる代表例が"めくり"だが、すなおなめくりはガードされやすい。相手の頭上を狙って飛び込み、技を出すタイミングでガード方向を変えると効果的。着地後は連続技以外に直接投げ、弱技→投げorしゃがみ強Ⓚといった連繋でゆさぶっていくといい。

起き上がりを攻める

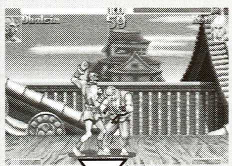
ガードを迷わせるめくりは打点が高くなり、連続技につなぎにくい傾向があるが、ディージェイのジャンプ中Ⓚなどは深くめくれる。



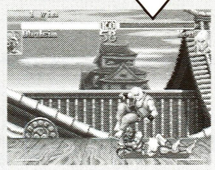
⬅着地後しゃがみ弱Ⓚ→マシンガンアッパーと投げの2択で。

着地を攻める

迎撃後やつかみ技後に相手の着地を攻める方法もある。ケン、バイソンはつかみのあとに歩いて相手の下をくぐり、着地に下段からの連続技を狙える。ただしこれだけだと読まれてしまうので、正面からの攻撃も使い分けよう。ブランカのかみつきからのローリング、E.本田のさば折りからのスーパー百貫落としなども裏を取れる。



➡ダルシムのつかみ後に少し歩き……。



⬅しゃがみ強Ⓚを出せばリュウ、ケン、春麗はガード不可能。

CAUTION! ほとんど逆ガードにならないめくり攻撃

下に挙げた4つの技は逆ガードになることはほとんどない。うっかり食らいにいくことのないように注意しよう。また逆にベガをめくる場合は、かなり深く当てないと逆ガードさせられない特徴もある。

春麗 中Ⓚ



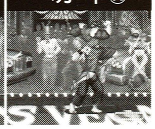
ザンギエフ 強Ⓚ



サガット 中Ⓚ



ベガ 中Ⓚ



通信対戦で勝利をもぎとれ！ オススメキャラ対戦攻略

このページでは、使いやすくて強力なオススメのキャラクターを何人かピックアップして攻略していく。連続技は今回、通信対戦のラグも考慮して、ちょっとしたスキに決められる実戦的なものだけを紹介。どれも難しくはないので、ちょっと練習すればすぐにできるようになるだろう。なお、ここに挙げたキャラクターは全員Xを前提としている。スーパーでも同じように戦えるキャラクターは多いが、システム面の不利と技数の少なさを補ってなお、Xより強いといえるキャラクターはかなり少ない。ここにいないキャラを選ぶときも基本はXだ。

このふたりはスーパーキャラもアリ！



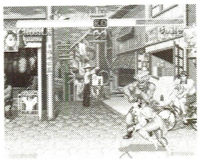
サガット スーパーのほうが明らかに強いといえる数少ないキャラ。その理由はたったひとつ。タイガーショット各種の硬直がかなり短く、連射度が段違いなのだ。



ケン 昇龍拳の上昇中が完全無敵で、着地のスキも小さい。もともと回転の速いドラゴンダンスがさらに軽くなる。キック系の必殺技が暴発する恐れもない。

CHUN-LI 春麗　足払いと投げがダメージ源

リーチの長いしゃがみ中Ⓚと、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚを軸に地上戦を展開。足が速いので相手が萎縮したら積極的に投げも狙っていこう。飛び込むときは、相手の背後にギリギリ着地するような間合いからに弱Ⓚで飛び越し、着地後投げにつなぐのが有効。これに対応してくる相手にはジャンプ中Ⓚを引っ掛けて実戦コンボへ。起き攻めはしゃがみ中Ⓚを浅く埋めるほかに、⬊+強Ⓚも効果的。もしダウンを奪えたら、相手の体の中央に重なるように、起き上がりに再び重ねていこう。



⬅空中投げや千裂脚のあとはこのように⬊+Ⓚを低打点で当てにいける。

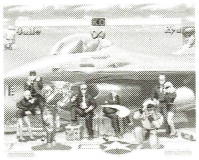


➡着地まえから方向ボタンを左右どちらかに入れて、中Ⓟを連打しておこう。

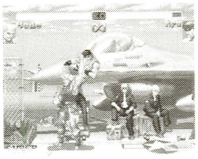
実戦連続技
- めくり強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→中百裂脚
- しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

GUILE ガイル　ソニックブームがすべての起点

鉄壁の守りを誇るガイルは、自分から飛び込むことの少ないキャラだ。攻めるときは弱ソニックブームを撃ち、それを追いかけて間合いを詰める。接近したらしゃがみ中Ⓚなどで相手を固めてタメを作って様子を見て、相手が動かなければ再びソニックブームへ。固めに遠距離強Ⓚや⬅+中Ⓚを使えば、間合いを詰めながら相手を押し込める。対空技はもちろんサマーソルトだが、ソニックブームに合わせて飛ばれたときは近ければしゃがみ強Ⓟ、遠ければしゃがみ中Ⓚや⬅+中Ⓚを使い分ける。



⬅まずは弱ソニックブームを撃つ。ガイルの行動はここからスタート。

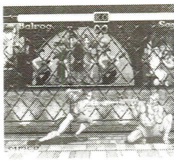


➡しゃがみ強Ⓟは相手の懐にもぐって早めに出すこと。相討ちはやや多めになる。

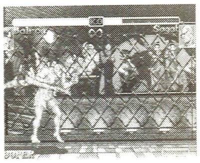
実戦連続技
- 弱ソニックブーム→しゃがみ中Ⓚ
- しゃがみ弱Ⓚ×2→弱サマーソルト

BARLOG バルログ　スピードとリーチでかく乱せよ

バルログの特徴は春麗、ブランカをも上回る機動力。リーチの長いツメ攻撃各種としゃがみ強Ⓚでチクチク攻めていこう。ジャンプはす速いが横への距離が短いので、ある程度接近してから飛ぶ必要がある。このとき使用する技は判定面から強Ⓟがオススメ。着地後は実戦コンボか投げ、しゃがみ弱Ⓟからのローリングクリスタルフラッシュで攻める。対空技はスカーレットテラーのほかに、遠距離強Ⓚが高性能。タイミングは相当早めでいい。フライングバルセロナアタックは相手の頭上狙いで。



⬅遠距離立ち強Ⓟはスキがそれなりに大きいが、リーチは非常に長い。

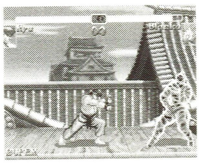


➡相手の起き上がりなどにフライングバルセロナでめくりを狙おう。

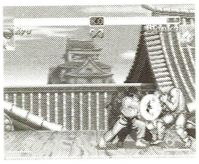
実戦連続技
- ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ
- 強スカーレットテラー→スカーレットテラー

RYU リュウ　二大必殺技で相手を追いつめろ

フェイントを含めた波動拳で相手を飛ばせ昇龍拳できっちり落としていく。飛び込みは遠めから強Ⓚの先端を当てるようにすると返されにくい。このときヒットバックの短い中Ⓚも混ぜるといい。近距離では安定のしゃがみ中Ⓚ（強Ⓚ）→波動拳に弱技を絡めた投げ、➡+中Ⓟなどで攻める。このとき連繋として真空波動拳が有効。5回ガードさせるので相手が固まっている時間が長く、その間に➡+強Ⓟや竜巻旋風脚で間合いを詰められる。画面端ならしゃがみ中Ⓚと➡+中Ⓟで2択を仕掛けよう。



⬅近距離から撃つときはダウンを奪えるファイヤー波動拳がいい。



➡真空波動拳は決め打ちで使っていける。その後の状況は圧倒的有利。

実戦連続技
- ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
- ➡+中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ

KEN ケン

リュウとの違いで大きいのは足技の数々。近距離での連繋にはしゃがみ中Ⓚ→鎌払い蹴り〜稲妻かかと割りも混ぜていこう。至近距離でヒットしたらしゃがみ強Ⓚにつながる。重ねしゃがみ中Ⓚからの実戦コンボもこれと合わせて、つかみ後の起き攻めなどに狙っていこう。また、昇龍拳（昇龍裂破）のスキがリュウより小さいので、バクチ昇龍も打ちやすい。

実戦連続技
- 重ねしゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→鎌払い蹴り
- 稲妻かかと割り→しゃがみ強Ⓚ（立ち強Ⓚ）

GOUKI 豪鬼

何といっても斬空波動拳の存在が大きい。相手の胸元を狙って撃ち続けるだけでも強力。弾道と硬直の関係上、安全に接近する手段としてもソニックブーム以上の性能。また、波動拳の出がリュウより早く、強なら多少間合いが遠くてもダウンを奪えるので、中間距離から直接狙うのも有効。さらに竜巻斬空脚から豪昇龍拳での追い討ちでダメージ効率も高い。

実戦連続技
- しゃがみ中Ⓚ→中竜巻斬空脚→豪昇龍拳
- 前方ジャンプ斬空波動拳→しゃがみ中Ⓚ→強豪波動拳

Data & Chart 攻略 データ&チャート

Never7～the end of infinity～

南の島での、主人公と5人の女の子との物語を描いたこの作品。プレイステーションではSF的なストーリーや、１回目は必ずバッドエンドを迎えるという展開で人気を博し、ドリームキャストへ移植されることになった。移植にあたりオリジナルストーリーやエンディングを追加し、完全版となって登場しているのだ。

発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	１人
ビジュアルメモリ	20ブロック使用
発売元	キッド
開発元	キッド
通信機能	対応（ホームページ、データ配信）
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

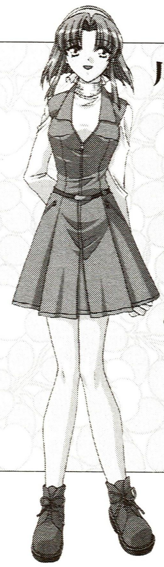
http://www.kid-game.co.jp/

ハッピーエンドまでのフローチャートを公開!!

5人の女の子とのエンディングが用意された本作だが、どのキャラとのストーリーになるかは4月1日から4日までの行動で決まり、好感度の高いキャラとのストーリーが5日から始まる。最初の4日間のフローチャートは前号で紹介したので、今回は5日からのストーリーで、ハッピーエンドを見るために必要な部分のチャートを公開するぞ。

優夏ルート

本作で主役的な位置づけの優夏だが、2回目のプレイ時は3日にCGが見られる場所があるので見落とさないように。ハッピーエンドのために重要なのは5日の選択と、6日に彼女を助けに行くことだ。



川島優夏

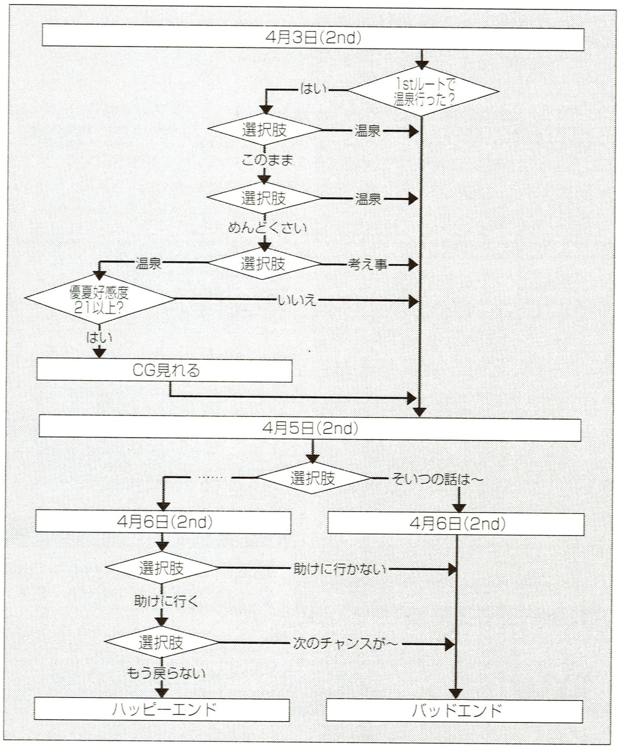
- ●Height 160cm
- ●Age 20才
- ●Birthday 8月3日
- ●Blood Type A型
- ●Like ミニスカート、家族、アルコール
- ●Dislike 納豆



⬆ファーストプレイでは、ほとんどの人が彼女とのストーリーになる。



⬆ところどころにあるイベントCGも見逃さないように注意しよう。



ビジュアルメモリでキャラの好感度をチェック可能

各キャラへの専用ルートへの分岐やハッピーエンド、そしておまけのCG画面など、ゲーム中のあらゆる面で重要になる好感度だが、この好感度はビジュアルメモリに表示されるハートの数で確認できるのだ。オプションで"VM Screen"を変更すれば表示されるぞ。

優夏	ハート数	好感度	
	♥	10～19	——
	♥♥	20	優夏ルートほぼ確定
	♥♥♥	21以上	温泉でのCGが見られる

遙	ハート数	好感度	
	♥	11～22	——
	♥♥	23～27	遙ルート分岐の基準値クリアー
	♥♥♥	28以上	ハッピーエンド可能

沙紀	ハート数	好感度	
	♥	13～23	沙紀ルート分岐の基準値クリアー
	♥♥	24～26	ハッピーエンド可能
	♥♥♥	27以上	温泉でのCGが見られる

くるみ	ハート数	好感度	
	♥	3～6	——
	♥♥	7～13	くるみルート分岐の基準値クリアー
	♥♥♥	14以上	——

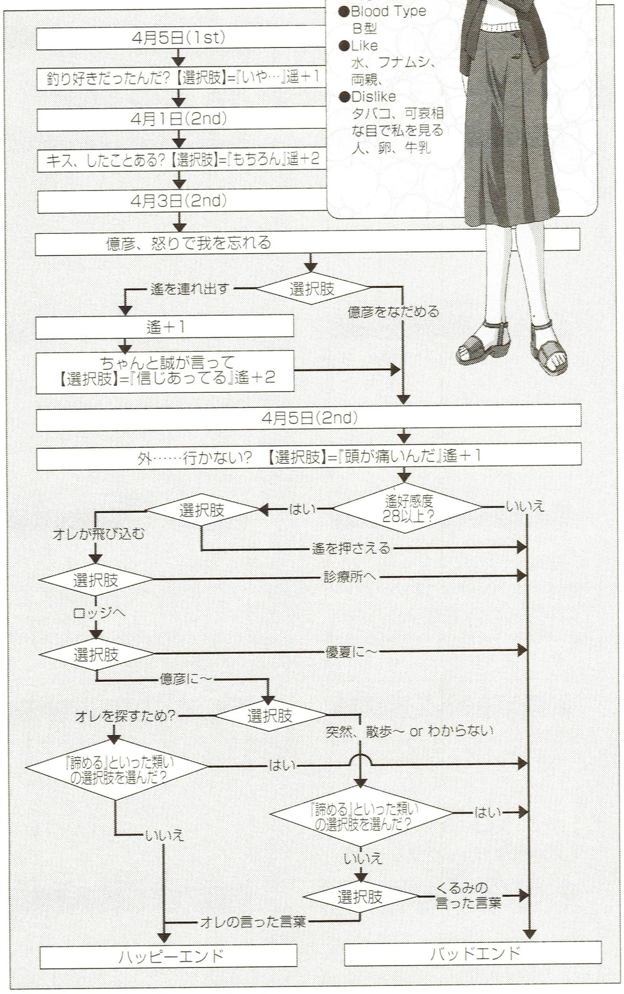
いづみ	ハート数	好感度	
	♥	5～9	——
	♥♥	10	いづみルート分岐の基準値クリアー
	♥♥♥	11以上	ハッピーエンド可能

※チャート中の(1st)は１回目を、(2nd)は2回目のプレイを表しています。

遥ルート

遥の場合、ハッピーエンドを見るためには好感度が28以上も必要になる。さらに、2回目の5日には多くの選択肢で正解を選ばないといけない。障害は多いのでガンバ。

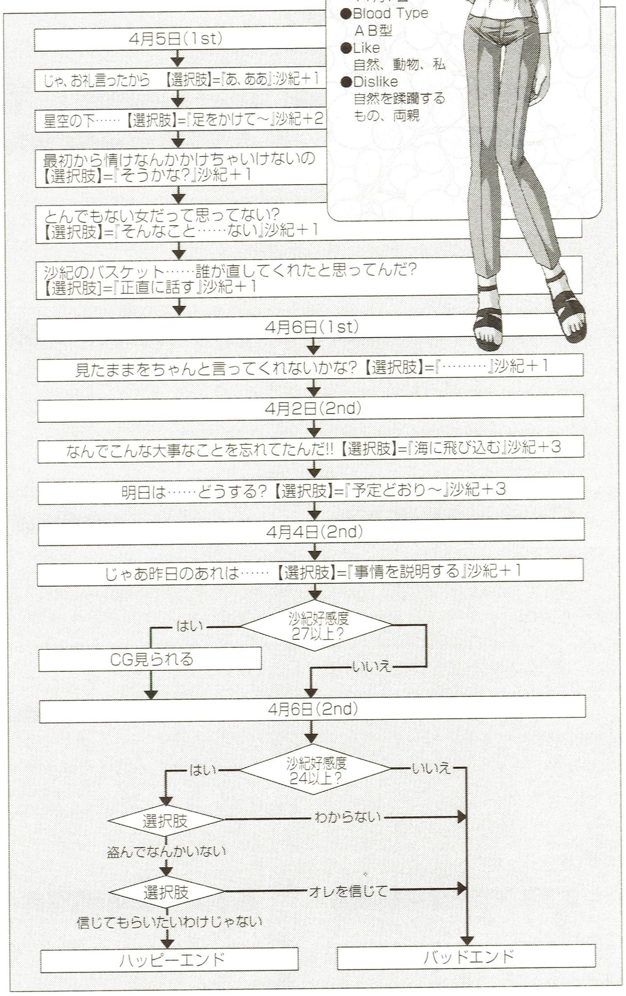
樋口遥
●Height 157cm
●Age 19才
●Birthday 2月15日
●Blood Type B型
●Like 水、フナムシ、両親、
●Dislike タバコ、可哀相な目で私を見る人、卵、牛乳



沙紀ルート

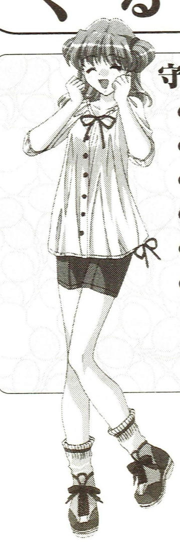
沙紀の場合もハッピーエンドのためには好感度が必要。ただし、好感度をクリアーしていれば、あとは変な選択肢を選ばない限りはハッピーエンドまで行けるのだ。

朝倉沙紀
●Height 156cm
●Age 20才
●Birthday 11月7日
●Blood Type AB型
●Like 自然、動物、私
●Dislike 自然を蹂躙するもの、両親



くるみルート

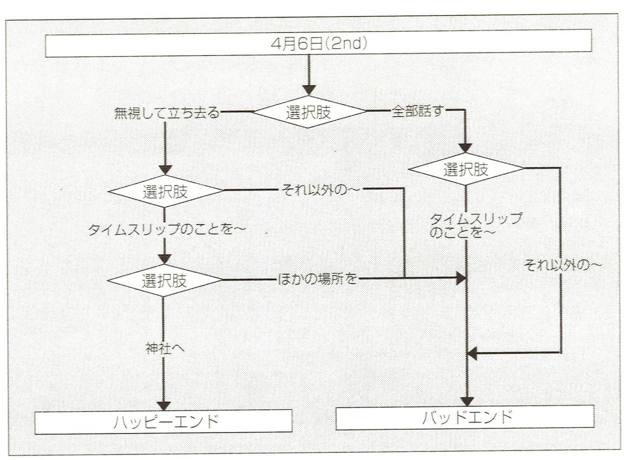
守野くるみ
●Height 152cm
●Age 17才
●Birthday 6月18日
●Blood Type B型
●Like いっぱい!
●Dislike ニンジン、ピーマン、タマネギ



くるみの場合は6日の選択肢の選びかた次第でハッピーエンドに行ける。ただ、彼女の場合はくるみルートに来れるようになること自体が難しいのだけどね。



←主人公をお兄ちゃんと呼ぶくるみ。



Data & Chart 攻略 データ&チャート

ファンタシースター ～千年紀の終りに～

『ファンタシースター～千年紀の終りに～』がドリームライブラリに登場して1ヵ月が経った。みんなクリアーできたかな？　ここでは、クリアーできなかったキミもしっかりとエンディングが見られるように完全フローチャートを紹介。サブイベントも掲載しているのでクリアーした人も要チェックだ。

発売日	ダウンロード中(1月27日まで)
ジャンル	RPG
ダウンロード料金	150ドリム(7泊8日400ドリム)
ダウンロード時間	40秒
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	18ブロック使用
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	セガ・エンタープライゼス
対応周辺機器	なし
オリジナル版	メガドライブ(1993年12月17日発売)

http://www.isao.net/isaogames/dl/web/

エンディングまで一直線! 完全フローチャートを大公開!!

▼モタビア星

1 モタビア・アカデミー
ハンターギルドに登録されて初めての仕事が舞い込んだルディとライラ。仕事の依頼を受けたふたりは、アカデミーの学長から地下室にモンスターがいるとの情報を得る。

2 地下室入り口
入り口では、助手のハーンという青年が登場。彼も今回の騒動を不審に思っていた。しっかりと保証金を受け取って彼とともに地下室を調査することになるぞ。

3 地下室
地下室内部にはなにやら奇妙なモンスターの姿が!　ボスのイグラノーヴァはライラの特技ヴォルテックスをメインに戦えば簡単に倒せるぞ。
BOSS ▶▶ イグラノーヴァ

4 モタビア・アカデミー
学長に地下室にあったカプセルについて聞くと、ジオという魔導士の存在を知ることに。ジオの真相を突き止めるべく、ここから北東にあるというバースバレーへ向かおう。

5 マイルの街
北東に向かうと、砂漠の近くに街がある。街の人からバースバレーに行く途中にゼマの街があるという情報を得る。まずはゼマを目指してさらに北東へ歩を進めるのだ。

6 ゼマの街
ゼマの街に着くと、そこには何者かによって石化した人々の姿があった。これもジオの仕業なのだろうか。街の北にあるバースバレーに訪れるとそこには……。

7 バースバレー
なんと、バースバレーで石化したホルト教授を発見。石化の古代呪文を解くにはアルシュリンという薬が必要だ。アルシュリンを求めて南のモルカムの村に急げ。

8 モルカムの村
廃墟と化していた村にはライラの幼なじみのスレイの姿があった。一行は魔術師のスレイといっしょにアルシュリンを求め、北東にあるトノエへ行くことになる。

9 クルップの村
この村はハーンの故郷。学校ではハーンの婚約者サーヤが授業をしていた。それはさておき、ここの防具屋には新しい装備品が売られているので装備を整えておこう。

10 谷の迷路
クルップ村の北にある谷の迷路の入り口をスレイに開けてもらうと、奥の洞窟へ行くことができる。この洞窟を抜ければアルシュリンのあるトノエはすぐ目の前だ。

11 トノエ
ドリンじいさんからアルシュリンは地下倉庫にあるという情報を得る。いったんスレイと別れ、案内人のパイクとじいさんの家の北にある地下倉庫に行こう。

12 地下倉庫
アルシュリンを見つけたら早速ゼマに戻ろう。地下倉庫は、宝箱に入っているまよいのオカリナで脱出して、たびのオカリナでゼマまで行くと時間短縮。超ラクチンだ。

13 ゼマ
ゼマに戻ってアルシュリンを使うと、石化した人々がたちまちもとの姿に戻っていく。そこでホルト教授から、バースバレーの隠された秘密を聞くことになる。

14 バースバレー入り口
バースバレーの入り口には魔物の姿が!　こいつは地下室にいたモンスターだ。ライラのヴォルテックスを連発してさっさと倒して奥へ進め。
BOSS ▶▶ イグラノーヴァ

15 バースバレー
再びバースバレーに行き、奥の扉からバイオプラントに向かおう。また、ゼマの街ではお店が開店しているので、バースバレーに行くまえに武器、防具をそろえておこう。

16 バイオプラント
ホルト教授とともにファルというプロトタイプに出会う。その後一行はファルといっしょにアンドロイドのフレナを助けるべく、ジオスフォートに向かうことに。

17 北の橋
ジオスフォートは、ゼマの北西にある橋からナルヤの街経由で行くしかない。橋はゼマの人々のおかげで修復されている。まずは橋を渡ってナルヤの街に向かおう。

18 ナルヤの街
街の半分は3ヵ月まえの隕石の落下によって壊滅していた。隕石孔はいい経験値稼ぎになるので、レベルが低い人はアイードの街に行くまえに立ち寄ってみるといいぞ。

19 謎の残骸
じつは、ここは物語上来なくてもいい場所なのだが、強力な武器、防具など、お宝アイテムが多数落ちているので、レベルアップがてら攻略しておくといいだろう。

20 アイードの街
ライラの故郷アイードに着くとここから北の洞窟にジオの軍団が出入りしているという情報を得る。きっとジオはすぐそこにいるに違いない。急いで北の秘密通路へ。

21 秘密通路
秘密通路を抜ければジオの城に行くことができる。ただし、通路の魔物は攻撃力が高いので、そのままにアイードの街でセラミック防具を必ず買っておこう。

22 カダリの街
街はジオをあがめる信者が占領しているため街の人々は迷惑していた。街にいる人々のためにも、急いでここから南にある悪の根元ジオスフォートに行こう。

次ページへ

ハンターギルドの仕事をこなして大金をゲットしよう!!

ハンターギルドのお仕事は乗り物を手に入れるたびに新しい仕事が増えていく仕組みになっている。中には時間がかかるものもあるが、息抜きに依頼を受けてみるといいだろう。ちなみに、引き受けた依頼をクリアーしないとほかの依頼を受けることはできない。

仕事	報酬	内容
マイルの牧場主	5000メセタ	マイルのサンドワームを倒す
ティンカーベルの犬	2000メセタ	愛犬ロッキーを捜す。モンセンにいるので、アイードのケーキ屋でケーキを買って持っていく
アカデミー女学生の失踪	3000メセタ	失踪した女学生を捜す。カダリの寺院にいる女学生を見つけ、テルミで売っているペロリーメイトを渡す
恐怖の谷間	5000メセタ	エティの息子を地割れから救出する。地割れの穴に入り、中にいるフラクタルウーズを倒す
人生の汚点	50000メセタ	ウーゾの村長の姉妹を捜す。アイードの牢屋にいるので保釈金を払う(事前に一度宿屋に泊まる)
瀕死の少年	10000メセタ	トリンコ村の病気の少年の心を癒す。テルミの村で"アリサの剣"を買って少年に渡す
根性の曲がった男	20000メセタ	トリンコの村を荒らす鳥を退治する。ラッピーの洞窟に巣くうラッピーの親玉を倒す
白銀の兵士	80000メセタ	ゼマの村のまわりをうろつく謎の機械を退治する。バハル要塞のシステムをダウンさせる

※白銀の兵士の依頼は、ストーリーが最終に近くなるとなくなってしまうので早めに受けよう。

ちょっとイイ話① アンドロイドについて
アンドロイドの仲間は、レスタ系のテクニックでHPを回復することができない。とくに戦闘中では、HPがゼロになるとその戦闘が終わるまで復活することができないので気をつけよう。回復は特技のリカバーを使うか、フィールドを歩いて回復する(1歩歩くとHPが1回復する)。

前ページより

モタビア星

23 ジオスフォート その1

シュザはフォースフラッシュやザンなど全体攻撃をしてくるので、ファルとハーンは回復役にまわして、特技をメインに戦っていけばオーケーだ。

BOSS シュザ

24 ジオスフォート その2

シュザを倒し、さらに上に進むと、いよいよジオの登場だ。しかし、いまのルディたちにはとても太刀打ちできる相手ではない。

BOSS ジオ

25 クルップの村

フレナを取り戻した一行は、重傷を負ってしまったライラをクルップ村で休ませることに。ハーンを残しジオを倒すための手がかりを得るべく、スレイのもとに向かおう。

26 マシンセンター

クルップの村の南にあるマシンセンターでランドマスターを手に入れよう。ランドマスターに乗れば流砂を越えることが可能。クルップ村の東にある流砂を越え新大陸へ。

27 モンセンの街

流砂を越えたところにあるモンセンの街は分岐点になる。物語を早く進めたい人は東にあるテルミの村、街のためにひと肌脱ぐという人は北にあるプレートシステムに行こう。

28 プレートシステム

プレートシステムには魔物が出現するが、内部には武器や防具はもちろん、フレナの追加パーツがある。少し遠回りになるが、寄り道する価値は十分にあるぞ。

29 テルミの村

ここから南に行けば、スレイたちがいるラデアの塔に行くことができる。そのまえに防具屋で装備を整えておくといいだろう。防御力の高いサイメイルはおススメだ。

30 ラデアの塔 その1

塔の中でスレイと合流。どうやら、ジオのマジックバリアは、この塔の頂上にあるサイコウォンドで破壊できるらしい。スレイとともに塔の頂上を目指そう。

31 ラデアの塔 その2

ギイ・ラギアは攻撃力は高いもののす速さが低く、単体攻撃しかしてこないので、ファルを回復役にまわしておけば、とくに問題はない。

BOSS ギイ・ラギア

32 クルップの村

スレイの言うとおり急いでクルップの村に戻ると、ライラの容体が急変。ついにライラは帰らぬ人となってしまう。付き添ったハーンはアカデミーに戻ることに。

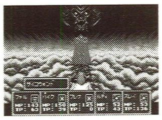
33 ジオスフォート

サイコウォンドのおかげで、ジオスフォートの結界は解ける。これで、すべてのシステムの中枢ナルバスに侵入できるぞ。さあ、地下のナルバスに侵入だ。

34 ナルバス

ナルバスではあのジオとの再戦に。まずはサイコウォンドでマジックバリアを中和しよう。また、この戦いのあと一行はゼランに行くのだが、フレナはナルバスに残り、パイクは故郷に戻るため、ここでお別れとなる。

BOSS ジオ



←攻撃に備えバリアフィールドを使え。

35 エアポート

ジオスフォートを破壊したあと、外にはエアポートが出現している。ここから人工惑星ゼランに行くことができる。パーティーが3人になってしまうがめげないように。

人工惑星ゼラン

36 ゼラン

ゼランにはフォーレンというアンドロイドがいる。フォーレンに会うとモタビアのシステムを狂わせているのは、人工惑星クランだという情報を得ることができる。

37 シャトルシップ

クランに行く途中、謎の魔物がシャトル内に侵入。こいつは、おもにテクニックで攻撃してくるので、バリアフィールドが有効だ。

BOSS カオスソーサラー

デゾリス星

38 ラジャの寺院

なんとか、無事に着地できたのだが、シャトルは壊れてしまう。代わりの宇宙船を求め、寺院に住むラジャとともに北西にあるタイラーという街に向かおう。

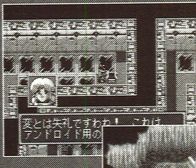
39 リュオンの街

タイラーに向かう途中、寺院の北のところにリュオンという街がある。ここにいる酒場の主人ギュナから、宇宙船の話を聞くことができる。話を聞いたら北西のタイラーへ。

物語とは関係ない場所にお宝が!!

各惑星では本編に関係のないサブイベント的な場所がいくつか用意されている。おもにアンドロイド系の追加パーツが落ちていることが多いので、これらのイベントはめんどうくさがらずに必ずクリアーしておきたい。

サブイベントリスト 19 28 46 47 53



←追加パーツを装備すると、新しい特技を覚えるぞ。



➡中には行くだけでアイテムをもらえるところもある。

40 タイラーの街

酒場のギュナの言うとおり、街にある大きなお墓を調べてみると、なんとお墓が動き出し秘密の階段が現れる。早速ここから秘密の地下格納庫に進入しよう。

41 地下格納庫

地下格納庫にはランディールという宇宙船が格納されていた。ここにはフォーレンにメンテナンスをしてもらおう。これで、人工惑星クランに行くことができるぞ。

42 エアポート

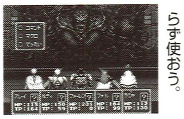
ランディールはエアポートから乗り込む。ようやく人工惑星クランに行くことができるのだ。ちなみに、ここからモタビアやゼランに戻ることもできる。

人工惑星クラン

43 クラン

クランの制御システムには巨大な魔物ダークファルスが待ち構えていた。ダークファルスはバーストロックというパーティー全体への攻撃が特徴。この攻撃は強烈。攻撃を受けたらすぐにラジャのサレスタでHPを回復することが得策。

BOSS ダークファルス



←ラジャはTPが多いのでケチらず使おう。

デゾリス星

44 ゼラン

すべての機能を回復させたがデゾリスの雪嵐は止まる気配がない。いったい原因はなんなのだろうか。ゼランに搭載されているアイスデッカーで再びデゾリスへ調査に行こう。

45 ゾーサの街

デゾリスに到着したら、タイラーの街から北にある雪壁をアイスデッカーに乗って進み、ゾーサの街へ。物語を早く進めたい人は48のリシェルの街に向かうといい。

46 不思議の谷

ゾーサの街から北西にある不思議の谷。谷に住むジャコウネコの長老に会うとシルバータスクがゲットできるぞ。これはファルが装備できるアイテムなのだ。

47 気象センター

ゾーサの街から北東にある雪壁を突き進んでいくと、気象センターがある。中にはフォーレンの全体攻撃武器パルスバルカンが落ちている。必ず手に入れよう。

48 リシェルの街

ゾーサの街の東にあるリシェルの街は、ゴーストタウンと化していた。いったい誰の仕業なのだろうか。原因究明のため、ここから東にあるミースの村へと進もう。

49 ミースの村

村には病気に冒された人々の姿が……。そして、ラジャまでもが病気に冒されてしまう。ラジャを助けるため、ガルベルクの塔のある北東の悪魔の森へ急ぐのだ。

50 悪魔の森

森の中には少女が人食い樹に捕らえられているので助けだすことに。戦ってもきりがないので逃げたあと、シェスとともにエスパーの館へ向かえ。

BOSS 人食い樹

51 エスパーの館

ミース南東にあるエスパーの館に到着するとイクリプストーチの存在を知る。これがあれば人食い樹も倒せるというのだ。早速イクリプストーチがあるガンビアス大寺院へ。

52 ジュットの街

ここはガンビアス大寺院付近にある街。武器、防具屋に新しいアイテムが売っているので、お金に余裕があるのなら補充して装備を整えておくといいだろう。

次ページへ

ちょっとイイ話② マクロシステムについて

マクロは、味方のす速さを無視して順番どおりにコマンドを実行することができる便利な機能。これで確実にコンビネーション技を発生させることができる。ただし、コンビ技コマンドの途中に敵の攻撃を受けると失敗となる。事前にシュネラを使って、味方のす速さを上げて戦闘に臨むと技が成功しやすいぞ。

前ページより

デゾリス星

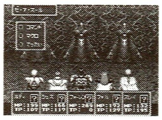
53 ウエポンプラント
ここもほかのプラント同様、ストーリー上来なくてもいい場所。だが、フォーレンの追加パーツが落ちているので、エアキャッスルに行くまえにぜひ寄っておくべし。

54 ガンビアス大寺院
イクリプストーチを借りるため、司祭と話すと何者かによってイクリプストーチが盗まれてしまう。ヤツらを追ってエアポートからエアキャッスルへ移動するのだ。

アステロイド帯

55 エアキャッスル その1
まずは城の奥にいるボス敵、ゼ・ア・スールを倒そう。こいつを倒せば行く手を阻む幻影を消し去り、ラシークのもとへ行くことができる。まださきは長いのでゼ・ア・スールを倒したらいったん外に出てセーブするのもいいだろう。

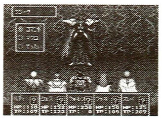
BOSS ▶▶ ゼ・ア・スール



←HPが高いのでひとりずつ集中攻撃で。

56 エアキャッスル その2
ラシークは強敵。ルディのソードクロスとスレイのエフェスのコンビ技グランドクロスを覚えていないとかなりつらい。敵はテクニック中心に攻撃してくるので、リフレクトシールドを装備させるなど、テクニック対策をとるべし。

BOSS ▶▶ ラシーク



←グランドクロスは必ずマクロに登録!!

デゾリス星

57 ガンビアス大寺院
イクリプストーチを持ち帰ると、司祭は快くイクリプストーチを貸してくれる。さあ、これを持って悪魔の森へと急ぐのだ。これで、人食い樹も楽勝だぞ。

58 悪魔の森
イクリプストーチを持って悪魔の森に行けば、戦闘することなくあっという間に人食い樹を消し去ることができる。これで、ガルベルクの塔に行くことが可能だ。

59 ガルベルクの塔 その1
中に入ってしばらく進むと、行き止まりになってしまう。だが、目玉のような細胞を調べると、塔全体が動き出し、新たな道が開くようになっているぞ。

60 ガルベルクの塔 その2
塔の頂上に行くと、あのダークファルスが待ち構えている。こいつは、ラシーク同様コンビ技グランドクロスを使って戦えば楽勝だ。

BOSS ▶▶ ダークファルス

61 ガンビアス大寺院
謎の火柱によって大寺院は変わり果てた姿になってしまった。そして大僧正から第4惑星リュクロスの存在を知ることに。真相を突き止めるべくモタビアに戻ることになるぞ。

モタビア星

62 エアポート
モタビアに到着すると、フレナがフロームーバーを用意してくれる。これがあれば、水上も移動できるようになるぞ。早速クルップの村の東にある湖の小島に向かおう。

63 小島の洞窟
クルップ村の考古学者シアムを仲間にすると洞窟を抜けることができる。また、ボス戦に備え戦士の神殿に入るまえに必ずセーブをしておくといいだろう。

64 戦士の神殿
エアロプリズムを手に入れて神殿の外に出ると、シアムが化け物に変身してしまう。こいつは人間に化けたダークファルスだったのだ。

BOSS ▶▶ ダークファルス

65 エアポート
エアロプリズムの光の導きのおかげで、リュクロスの場所が判明する。魔物にさきを越されないためにもランディールを使って小惑星リュクロスに急げ。

リュクロス

66 沈黙の神殿
リュクロスに着くと、レ・ルーフに出会う。しかし、彼はアルゴルの真実を語ってはくれない。真の護り人として認められるためには、勇気と力の塔に向かう必要がある。

67 勇気の塔
神殿から南東に向かうと勇気の塔がある。サ・リュースは全体攻撃のテクニックを仕掛けてくるので、ギサレスタで回復しつつ慎重に攻撃しよう。

BOSS ▶▶ サ・リュース

68 力の塔
神殿の北西にあるのが力の塔。デ・ヴァースもサ・リュース同様、全体攻撃を連発してくる。毎ターン回復を実行して持久力戦に持ち込もう。

BOSS ▶▶ デ・ヴァース

69 沈黙の神殿
レ・ルーフに再び会い、アルゴルの真実を聞くことに。そしてスレイは混乱しているルディにエスパーの館に行くよう仕向ける。エアポートに戻りデゾリスへ。

デゾリス星

70 エスパーの館
ルツの部屋に行くと、スレイは深遠なる闇を滅ぼす唯一の武器エルシディオンの話をする。そして、このあとルディはひとりで部屋の奥にある聖剣の洞窟に行くことに。

71 聖剣の洞窟
中は一本道で敵もさほど強くない。まめにHPを回復していけばなんなくクリアーできる。エルシディオンを入手し戻ってくると、モタビアが異変発生との緊急連絡を受ける。

モタビア星

72 エアポート
エアポートに着くと、合流した仲間の中から好きなメンバーをひとり加えることができる。仲間を加えたらピアタの北に突如現れた巨大な穴に向かおう。

73 闇の淵
いよいよ、悪の根元、深遠なる闇との対決だ。こいつは3段階変身する。とくに最終段階はメギドを使ってくるのでフォーレンのバリアフィールドは必須。テクニックを中和されたら、即バリアフィールドを使ってメギドに備えよう。

BOSS ▶▶ 深遠なる闇



←最終決戦だ。持てる力を出し尽くせ。

END

全14種類のコンビネーション技を覚えちゃおう!!

コンビネーション技とは、ふたり以上のキャラのテクニックや特技を組み合わせて発生する技のこと。その全14種類のコンビ技のコマンドと効果は右のとおり。確実にコンビ技を出したいときはあらかじめマクロ登録をしておくと便利だ。そしてこの強力な技の中でも、とくに使える技をふたつチョイス。これを最優先で使っていけば攻略が楽になること間違いなし。

オススメコンビ技

1 **ファイアーストーム**
デゾリスに生息するモンスターに有効な技。全体攻撃で一掃することができる。

2 **グランドクロス**
ソードクロス + エフェスで発生する技。魔族のボスに対して絶大な威力を発揮する。

ファイアーストーム	フォイエ系(フレエリ) + ザン系(ヒューン)	ホロコースト	サボルト + ディーム
	炎の竜巻で敵全体にダメージ		メカ以外の敵を即死させる
ブリザード	バータ系 + ザン系(ヒューン)	サイレントウェーブ	フォノンメーザー + エアスラッシュ
	凍てつく冷気で敵全体にダメージ		敵全体にダメージ
トリニティブラスター	バータ + フォイエ + グランツ	ピュアリファイライト	エフェス + ホーリィワード
	敵全体にダメージ。魔族に有効		魔族を即死させる(全体)
コンダクトサンダー	バータ系 → タンドレ	サーキットブレーカー	ハイパージャマー + タンドレ
	激しい稲妻で敵全体を攻撃。メカに有効		メカを即死させる(全体)
リーサルイメージ	デスサイズ + イリュージョン	シューティングスター	バーストロック → フォイエ系(フレエリ)
	メカ以外の敵を即死させる		敵全体にダメージ
パラダインブロウ	アストラルフレア + レイブレード	ブラックホール	グラブト系 + ネガティス
	敵1体にダメージ。魔族に有効		ブラックホールを起こし、敵全体を飲み込む
グランドクロス	ソードクロス + エフェス	デストラクション	デバンド → レジェオン + ポジトロンボルト + メギド
	聖剣で敵1体にダメージ。魔族のみに有効		究極魔法。敵全体に大ダメージ

※A + B … 順不同、A → B … A、Bの順に使う

ちょっとイイ話③ 貴重なアイテムについて
武器や防具の中には、戦闘中に使うことによってテクニックと同じ効果が得られるものがある。その中でも力の塔の宝箱にあるガーディアンロッドはかなりお得。戦闘中にアイテムとして使えばなんとギサレスタの効果が得られるのだ。何度使ってもなくならないので、マクロで登録しておくといいだろう。

稲越一之の ゲーマー放浪記

勝手に放題！ 旅先から見たゲームのカタチ

新連載



マニアックな品揃えで有名な東京・秋葉原のゲームショップ、メッセサンオーの元仕入れ担当。業界のご意見番ともいうべき稲越一之氏が綴る、世界のゲーム事情。

illustration：Satoshi Yuzuriha

記念すべき一回目は日本から……年末年始を巡る状況などを

唐突に始まってしまいましたこの連載。いままでいろいろな雑誌などに好き勝手にコメントとかしたことはあるけど、コラムなんてまともに書いたことがないんだから大丈夫かな？　とにかく義務教育のころから、作文や感想文の類いをまともに提出したことがないという遅筆な人間が隔週刊で連載をやっていこうってんだから、ドキドキものだ。そんな人間に、いきなりページを与えるあたり、エンターブレインも太っ腹なんだか無謀なんだか……。約束はできないけど努力はします！　でも落ちたらゴメンね、古屋さん(担当)。

さて、本題に入りましょうか。題名にある"ゲーマー放浪記"ですが、日本全国を巡りその土地の名所や名産を堪能しながらゲームソフトのレビューをするという、非常にナイスな企画……だったらいいのですが、そんな企画が通るほど世の中は甘くないな。本当の話としてオイラはいま日本にいるのですが、今年3月にタイ、カンボジア、ベトナムへ2ヵ月くらい行く予定(未定)を立てています。それらの国々でのテレビゲーム事情などを紹介していこうというのが、このコラムの趣旨なのです。なにしろつたない文章書きなもんで本来の趣旨にそぐわない内容になること必至！　テレビゲーム業界暴露話になったあかつきには、当面検閲で伏せ字が非常に多い内容でお届けすることになると思いますので、ご了承ください。

年末年始はPS2のひとり勝ちだった

それではお送りする第1回ですが、まずはドリームキャストの発売が決定した記念といたしまして、悠久なる河ガンジスが流れる世界一うざったくて厚かましい人種の国"インド編"を……なんて考えてみたのですが、まだ行ったことないんで書けるわけがないんだよね。実際は昨年ケニアに行く乗換の途中で立ち寄ったことはあるんだ。そんな一瞬の中でもインドのパワーは十分過ぎるほど感じることはできた。そもそもオイラたち日本人とは根本的に環境はもちろんのこと、考えかたがまるっきり違うんだよ、あの国は！

悪名高いあの"バグシーシ"、いわゆる「お恵みを～」っていう行為もかわいそうになんて考えちゃいけない。ヒンズー教には"富める者が貧しい者を養う"という教えがある。そうするのが当たり前であり、それによって徳(善行、カルマって言ったほうがわかりやすいかな)を積むことができるって考えかたなんだ。彼らの理屈は「俺たちはおまえにチャンスを与えているんだ。おまえは俺たちに施すことによって徳を積むことができるんだ」というもの。だからどいつもこいつも少しも悪びれることなく「Give Me Coin！」だのって言いながら右手を差し出すわけだ。日本じゃ恵んでもらうほうが、えらそうなんてありえない話だと思わない？　でも、あちらの国ではそれが正論。だからといってヒンズー教徒でもない旅行者相手にそれはやらんでもいいと思うんだが、その辺がインド人らしいところかな。とにかくだ！　そんな国でドリームキャストを売るってんだから、セガもまぁ勇気があると言おうか、無謀と言おうか。このまえのPS2本体を大量に買い込んだイラクじゃないけど、軍事転用されないように気をつけようね(笑)。

まぁインドのテレビゲーム事情は今度きちんと行ったときに報告することにします。と言うより、あの国にテレビゲームをやる文化がちゃんとあるのかな？　謎だ。

とりあえず始めは日本のこと、オイラが10年の月日を過ごした秋葉原のことにしましょうか。21世紀だしね(?)。

この年末年始のテレビゲーム市場の状況はと言えば、やはりPS2のひとり勝ちでした。2000年はPS2で始まって、PS2で終わった、と言っても過言じゃないんじゃないかな。もっとも途中の夏ごろにピッタリと売れ行きが悪くなったりとか、中国人バイヤーが買いあさってしまい、ふつうに日本人のお客様に売るのに四苦八苦したりとか、よくも悪くも振り回された年だったな。しかし、1年で2回のモデルチェンジには呆れたね。外装のパッケージが変わるだけならわかるけど、型式が変わっちゃうんだぜ！　お願いだから年末商戦直前に変えるのはやめてほしいね。案の定、クリスマスに本体品切れ状態になっちゃいました。設計なり仕様なりが固まっていないんだったら発売しなきゃいいんだよ。これだから、職人がトップに立つとろくなことがない。もっとも投資家がトップでもたいして変わらんけどさ。

好調なPS2をしり目にどん底だったのが、任天堂さんでございます。N64とGBカラーのポケモンソフト『スタジアム金銀』と『クリスタル』が大撃沈！　N64にしてもGBカラーにしても、それぞれ今年に次世代機が発売されるので(キューブはムリだろうなあ)、辛いかなとは思っていたけど、みごとに逝ってしまいました。とくに、『スタジアム』のほうはどこまで値下がりするか見当もつかない瀕死の状態、救われないなぁ。

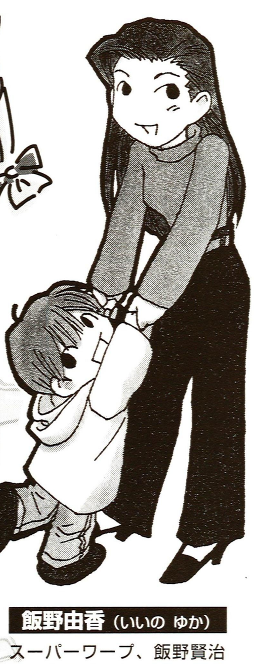
ドリームキャストは、まさに「まぁこんなもんでしょ」ってな感じです。秋葉原じゃ売れているんだけど、どうにも地方がね。お店に売る気がないというか、買うユーザーが少なすぎというか、どうにも活気が、ねぇ。年末年始に死ぬほどCMが映っていた『ファンタシースターオンライン』も思ったほど伸びがないし、あっ！　でもUS版のDCモデム(56K)がなぜか入荷していたんだけど、『PSO』のおかげなのかメチャクチャ売れました。『サクラ大戦』仕様の本体は、もちろん『3』が発売されていないのでちと苦戦しておりますが。初めて桜の季節、3月22日に発売も決定したようですから、そのときかな？

稲越氏の近況

10年勤めた会社をこの度"不思議な石版？"を捜しに行くという理由で辞めちゃうことにしました。この原稿を書いているいまは、悠々自適な有給消化中のはずなのですが、なぜか毎日会社に出勤する羽目になっています。年明けはのんびりするはずだったのになぁ。

連載第20回

ゲームクリエーターの妻の日記



飯野由香（いいの ゆか）

スーパーワープ、飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき（たいへんな）妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

12月13日（水）

息子がなんとモデルデビュー!!

――と言っても、テレビや雑誌に出るわけではなく、服の実際着た感じをチェックするための、言ってみれば"マネキンの人間版"ってとこだろうか。

じつは昨日近所の公園にいたら、ツカツカとひとりの若いおねえさんが寄って来て、突然「お子さんの身長っていくつくらいですか」と聞かれたのだ。子連れでない若者が、しかもだいたい公園での会話と言えば「お子さん、いくつ?」がお約束だというのに、ん？　なんで？　と思っていたら名刺を差し出され、見ると"コム サ デ モード"のパタンナーさんだったのである。身長90センチまでの子供を捜しているらしく、該当しそうなのがうちの子だった、というワケなのだ。「よかったら、モデルになってもらえませんか」と言われ、ふたつ返事でオーケーする。

モデル……。モデル……。

あぁ、なんていい響きなんでしょう。いままで生きてきてまったく自分に縁のないものだったのに、息子のおかげでちょっぴり擬似体験である。

"原宿でスカウトされてモデル"

きゃぁ～!　それがたとえ、たまたま住んでいるところで、自分じゃなくて子供で、ただのサイズ調整モデルであっても、何だか幸せ。ママ、うれしぃー。

てな訳で、ファイブフォックス（コム サ デ モードの会社）の子供服グループを訪ねる。

女性7、8人にぐるっと囲まれ、いちばん偉い人（であろう）男性が厳しくチェックし、指示を出していく。それはそれは細かくて、二の腕のところについているブランド名のプリントも「ネーム位置、5ミリアップ」などと身幅や丈をひとつひとつ決めていくのである。

なるほど、こうやって新しい服ができあがっていくのかぁ……、モノを作るってことはやっぱりたいへんなことなのねと実感する。

当の息子は、いきなりおねえさんに囲まれるわ、ジロジロ見られるわ、着替えばっかりさせられるわで、完全に固まってしまい、しばらく無言。30分ほどして、ようやく小さな声でつぶやいた言葉は「ママ、おうち帰りたい」であった。

それからは、いろんなおもちゃを出し、ミルキーを与えたりして、必死で息子の機嫌をとり、結局1時間ちょっとで無事"モデル"は終了。

帰り際に「これ、おみやげです」と大きな袋を渡され、見るとコート、フリースのベストとカットソー、ベロアのズボン、Tシャツと、なんと5着も服が入っているのであった。「えっ？　こんなのけっこうです。私も息子のワンピース姿を初めて見られて、すごく楽しませてもらいましたから……」と（いちおう）断わったのだが、「いつもモデルをしてくださった方には皆さんに差し上げてますから、気にしないでください」と言われる。

くぅ～～、太っ腹!!　さすが、天下のファイブフォックス!　あたしゃ～、これから一生"コム サ デ モード"を着るからね。息子にも着せるよ。旦那様は残念ながら着られないけど、追い追いビッグサイズも展開しておくれ。

そして、息子よ。あんたは偉い!　1時間でこんなに大量の服をゲットするなんて、時給に換算したらいくらなんだ?　すごいよ。



早速帰ってきた旦那様に報告すると「スゲー、こいつ、うちでいちばん稼ぎがいいなぁ」と絶賛。「で、お前はそういう話なかったの?」と聞かれ「ふたり目を妊娠したらマタニティーウェアのモデル、お願いしますね、って言われたよ」と言うと、「それって、お前が太ってるから、いまもう妊娠してると思われたんじゃないの?」と彼。

ん……?　そうだったのか……?

「まぁお前がモデルなんて、マタニティーしかないもんな」とトドメを刺され、すっかり意気消沈したのであった。グスン……。

12月16日（土）

あまり大きな声で言いたくないが、じつは今日で30歳!　ヒエー。とうとう三十路に突入である。はぁ～、アンケートに答えても"30代"の回答になるのね……（当たり前だが）。うぅ～、ドモホルンリンクルを始めないといけないのかしら……。

――と、この年にもなるとウキウキ・ワクワクどころか、意味もなく落ちこんでしまうのであるが（たぶん、30の大台がそうさせているのであろう……）、とはいえ「おめでとう」と祝福はされたいもの。

だが、なんと彼に完全に忘れられる。

今年のバースデーは、年末からバリ島へ旅行に行くことが決まり、しかもキバッて高級リゾートホテル・アマンリゾートなので「プレゼントはナシだからな」と最初から宣告。それはこちらも了承済みだったのだが、「ご飯くらいはいっしょにね」と以前から約束していたのである。

が、4日まえから会社に行ったっきりで音沙汰がなく、いったいいつ帰ってくるのか、夕飯はいっしょにできるのか、場合によっては外食か……?　と、ナゾだらけで予定がぜんぜん立たない。しかたなく、朝こちらから電話する。

「ハッピーバースデー」なんて、いきなり言われたりして……、という微かな期待も虚しく、携帯を取った瞬間「はぁ～疲れたっ、何?」といつもどおりの返事であった。「今日の誕生日どうする?」と自分から言うのも何だか悔しいので、「今日は帰れそう?」と聞くと「う～ん、無理だな」と彼。「え～、そっか～」とわざとモジモジしていると「むちゃ言うなよ、こないだも言っただろ」と怒られる。

夕方7時、再度TEL。「ちょっとだけでもご飯食べれたらな～と思って」と言うと「さっき言っただろ!」とまたもやお叱り。ショボン。

夜9時、もう一度TEL。すると「しつこいよ。仕事してんだからさぁ。ちゃんと仕事させろよ。どうした?　なんかあったか?」と言われる。「誕生日だよ!」と喉まで出かかったのだが、ここまでくると意地でも言いたくなく、「べつに。ごめん」と言って切る。

11時、彼からTEL。「さっきは言い過ぎた、ごめんな」とのことだったのだが、やはり完全に忘れている。「いいねん。でもそれだけ?」と白々しく3回聞くと「うわっー!」と叫ぶ。気づくの遅すぎるっちゅうねん!

45分後、「メール送ったから」と彼から電話。早速見ると、"贈り物"というタイトルでファイルが添付。開くとリボンで包まれた箱があり、それをクリックするとパカーンと箱が開き、"おまえはもう"という字が表示される。「何やろ、何やろ」と期待して待っていると、バカでかい字で"30歳!"と出てきたのであった。

んもうっ。イチイチ言わんでもわかっとるっちゅうねん!　しかも短時間にこんなすごいの作る時間あったら、はよ帰ってこいっちゅうの!!

まぁでも、ギリギリセーフでいちばん祝福してほしい人に祝って（?）もらえて、やっぱりよかったー。彼いわく「オレのプレゼントも"IT革命"さっ」だそうである。来年は忘れないでよね。

編集部担当のつぶやき

伊音ちゃんがモデルデビュー!!　おめでとうございます。今回はカメラの前ではなかったようですが、本当に目がとってもきれいな、ちょっとヨーロッパ系の貴族の血が入ったプリンスといったふんいきなんですよね。とっても美男子な伊音くん。今度こそデビューしますって。絶対です。ところで、みなさん、励まし、意見、感想、情報など、由香さんあてのお手紙待ってます。世間話でも、けっこうです。送り先は、いつものように**〒154-8528（株）エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻」まで。**待ってま～す。

セガ・アミューズメントテーマパーク『ジョイポリス』

JOYPOLIS 情報局

SEGA®

全国に6館展開しているアミューズメントテーマパーク"ジョイポリス"。ここでは、ジョイポリスの情報をお届けします。

2001年もジョイポリスでたっぷり遊んじゃおう!

東京ジョイポリス
Tokyo JOYPOLIS

昨年の暮れにリニューアルをしたお台場の東京ジョイポリス。『弟切草』など5つの新アトラクションも好評。この東京ジョイポリスは東京湾の埋め立て地に作られているっていうのはご存じかな？　すぐ外は海やレインボーブリッジも見えてしまう。そんな美しい景観も見てほしいのだ！

遊びに来てね!!



●東京ジョイポリス&水上バスセット券発売

お台場から日の出桟橋を結ぶ水上バス。観光コースとしても人気のこの水上バスの片道乗船券と東京ジョイポリスの入場料とアトラクション1回利用券がセットになって発売。この機会に両方楽しもう。

販売期間：1月20日(土)～2002年3月31日(日)
価格：小学生　780円
中学生　960円
大人　1160円
発売場所：水上バス
日之出、浅草乗船口

●2月26日(月)休館します!

※東京ジョイポリスは、デックス東京ビーチの全館休館日のため休館します。

福岡ジョイポリス
Fukuoka JOYPOLIS

福岡市博多区のキャナルシティ博多にある、福岡ジョイポリス。人気のアトラクション『ドリフトカート』は、ダウンタウンの街中をラップのリズムにのせてカートで駆けめぐるドライブアトラクション。『ゴーストハンターズII～毒牙の迷宮～』は、"お化け屋敷にゴーストを倒していく"という設定でスリリングなライドとシューティングゲームのアトラクション。アトラクションだけでなく恋のイベントも開催するぞ！



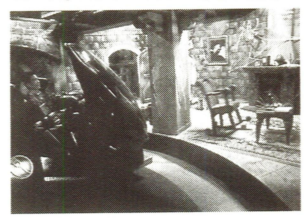
←福岡ジョイポリスは、キャナルシティ博多内のソニックの姿を目印に来館してね。

ドリフトカート



↑カップルで乗れば、ふたりの密着度もアップすること間違いなし？

ゴーストハンターズII～毒牙の迷宮～



↑3DCG画像のゴーストたちがより強力になって登場。怖さも倍増してるぞ。

●LOVE Century21

期間：1月20日(土)～2月14日(水)

期間中『フォーチュンミュージアム』でふたりの相性が90点以上のペアに　"写真入り特製カード"をプレゼント。『ロストワールドSP』ではふたりの相性が90点以上、もしくは見事最終ステージをクリアーされたカップルに、何度でも遊びにこれる3ヵ月間入場フリーパスをプレゼントしちゃうぞ。

●愛の山分け大作戦

期間：1月27日(土)～3月14日(水)

期間中のバレンタインデー、ホワイトデーにちなみ、チョコレート、キャンディーやぬいぐるみでできた"山"が出現。この"山"の重さを当てよう。見事、ピッタリ当たった方にはこの"山"をまるごと差し上げます。ただ、山だけにふたり以上が当たった場合は、当たった人数で山分けになるのだ。

ダービーオーナーズクラブ全国最強馬主決定戦
"優駿王"開催!!

人気を博している、業界初の競争馬育成シミュレーションゲーム『ダービーオーナーズクラブ』。今回セガ主催により、共通ルールのもと全国大会を開催。ジョイポリスをはじめとした、セガ系列の店舗だけでなく『ダービーオーナーズクラブ』設置店の8割にあたる、全国約600店舗での店舗大会を皮切りに、全国大会が決定したのだ。下記日程での店舗大会をジョイポリスで開催するので、ぜひ参加してみよう。店舗大会は新馬戦。新しく生産した新馬で競い。優勝者が3月に開催されるエリア大会に進めるのだ。

ダービーオーナーズクラブって？

プレイヤーは自分の持ち馬を生産し、調教、育成とレースをくり返し、強い馬を育てる。生産した馬はカードに記録し、何度でもプレイできるぞ。

●1月27日(土)～2月18日(日)

※開催日は店舗により異なりますので、お近くの店舗にお問合せください。

■JOYPOLIS INDEX■

梅田ジョイポリス	TEL 06・6366・3647(代表)
岡山ジョイポリス	TEL 086・232・8790(代表)
京都ジョイポリス	TEL 075・365・8778(代表)
東京ジョイポリス	TEL 03・5500・1801(代表)
福岡ジョイポリス	TEL 092・272・2248(代表)
横浜ジョイポリス	TEL 045・623・1311(代表)

　※イベントの内容・実施時期などは予告なく変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

あらゆるゲーム業界の常識を分析！

テレビゲーム 最強の方程式

株式会社ゲームサイエンス
代表取締役社長
小川智章



おかげさまで秋から大忙し。
ゲームで遊ぶ暇もないほど。
正月で『ドラクエ』終了。
http://www.gsgs.co.jp

第11回 ペリフェラル普及の法則
（X＜Y×40パーセント）

2001年元旦に思う

2001年の元旦、朝日新聞に興味深い記事が掲載された。"IT関連"の同社世論調査の発表である。

インターネットには65パーセントの人が「期待している」と答えているが、「うまく付き合っていける」という人は37パーセントしかいない、というものだ。

世はまさにインターネット時代。私も決してPCに強いほうではないが、その便利さは実感している。インターネットのない時代にはもう戻りたくないと真剣に思う。

だからさきの発表に目が止まったのだが、おそらく高年齢層も含めた全体的な人々の認識はそんなところであろう。じつは冒頭で興味深いと言ったのは別の要因である。

"インターネットとうまくつきあえる人は37パーセント"。この"37"という数字が問題なのだ。

そのまえの"65パーセントが期待している"というのも、ひっくり返せば"35パーセントが期待していない"ということである。両者に見られる3対6の構図は、じつは世の中に普遍的なものなのである。

"4割の壁"の謎

私は職業柄、こういった統計の数字にはよく目を通す。そしてその意味を考えることが好きである。

多くの事例で気づくのは、YES／NOが拮抗する事例は決して多くないということだ。

さきの例でいけば、インターネットとうまくつきあえる人の割合が37パーセントから徐々に上がっていき、やがてYES派とNO派が40パーセント台で拮抗する時代がしばらく続き、いつか逆転していく、と考えがちである。しかし実際には多くの事例でこの逆転はほぼ瞬時に行われる。

"うまくつきあえる"人が40パーセントを越えた途端に、人々の意識改革は急速に進み、一気に60パーセント台となるのだ。

"4割"には見えない壁があり、これを乗り越えるのはたいへんなエネルギーを必要とするが、この壁を一度突き破れば、一気にその勢力は伸張する。

3対6というのは、おそらく社会科学的に安定した状態なのであろうと思う。

テレビゲームの"4割の壁"

考えてみると、この"4割の壁"は世の中のいたるところで現れる。

たとえば野球の打率、競馬の一番人気馬の勝率、テレビの人気番組の視聴率（紅白などの特別番組を除けば40パーセントを越えることがない）ETC.。みな4割の壁に跳ね返されて、3割台の行ったり来たり。

そしてテレビゲーム業界においてもやはり、この壁は存在する。

"ペリフェラル"という言葉をご存じだろうか。おそらく一般的な用語ではないだろうが、テレビゲーム機に接続して使用するオプション機器のことだ。

ドリームキャストでいえば、ビジュアルメモリ、コントローラー、キーボード、ガン、ハンドルなどがそうである。

テレビゲーム17年の歴史において、30種にもおよぶハードにその10倍以上のペリフェラルが発売されてきた。このうちとくに専用ソフトを必要とするものの普及はつねに"4割の壁"に阻まれてきたのである。

方程式の謎を解く

ファミリーコンピュータのディスクシステム、ファミリーベーシック、セガマークIIIのFM音源ユニット、3Dグラス、メガドライブのメガ-CD、スーパー32X、メガモデム、セガサターンのガン、ハンドル、RAMカートリッジ。

いずれも発売時にはユーザーから熱狂に近い歓迎を受け、販売数量を伸ばしたものばかりである。

しかし、その普及率が本体の30パーセントを越えると販売数が鈍化し、けっきょく40パーセントに達したものはない。

今回の方程式の意味はもうおわかりだろう。X＝あるペリフェラルの販売予想台数を求めるには、Yにその時点のハードの実売台数を代入すればよい。これがそのペリフェラルの上限数となる。

「ハードの実売数がどんどん伸びれば、上限もどんどん上がっていくのではないか？」という疑問があっていい。理論的にはありうるし、現実にもまれには起こり得る。しかし現実にはほとんどそうはならない。

なぜか？　新発売のペリフェラルに対するプロモーション活動が、ソフトと同様に発売前後に集中するからである。

発売時の加速が尽きたあと、これを再度上向かせるためには、また同様のプロモーションコストがかかる。しかし販売数は"4割の壁"に阻まれ、容易には上がらない。費用対効果は初期に比べて著しく悪化するから、これに踏み切った例は過去にほとんどないのである。

ドリームキャストの賭け

ドリームキャストの仕様決定に際して、モデムを安価な別売のペリフェラルとして発売する手もあったことだろう。しかし、結果は標準装備。採算度外視の決断だ。

これは「なんとしても通信機能を持ったハードを普及させる」というセガの強い意志の体現であり、もちろん「別売りでは普及しない」という経験則に基づいた決断だったのである。

私はいまでもこの選択は正しかったと思っている。通信ゲームには確かに既存のゲームを格段におもしろくさせる革新的要素があるからだ（未体験の方はどうか『ぐるぐる温泉』『ファンタシスターオンライン』のどちらかをだまされたと思って試してほしい）。

しかし残念ながらこれまでのところ、「通信ゲームができるから」という理由で販売数が伸びた例はない。

冒頭の朝日新聞の記事を詳細に読めば、20代においても「インターネットとうまく付き合えない」という層が31パーセントも存在する。"通信ゲーム"に限定すれば、この比率はもっと上昇するに違いない。

こういった人々の意識を変えるには、ドリームキャストの普及はもちろんだが、そのほかにも解決しなければならない問題が目白押しだ。

通信速度の向上、通信コストの低廉化、オンライン決済に対する不安感の払拭、TV受像機の性能アップ……。その中には単独の企業では何ともしがたいものもある。セガが目指す"通信ゲーム"あるいは"ネットワーク・エンターテイメント"には確かな未来がある。

しかし、その普及は長く苦しい戦いになるだろう。私は"ファミ通DC"の読者のみなさんとともにセガの戦いを見守り応援していきたいと思う。

How to オンライントレード

ゲーム世代におくる株式投資入門

上がると思ってみんなが群がってきたところが天井で、誰もが不信になり投げた場所が底。この諺はかなりの確率で当たるが、問題はそこで買う勇気があるかだ。

TXT SIN（オカルト荒沢）

今年の相場に影響するキーワードを解説 ー株式用語集 中級編②ー

IT株の高騰とバブル崩壊。ナスダックやマザーズなどの新市場創設など、激動の年だった2000年の株式市場も終わり、今年からいよいよ21世紀の市場が始まる。今回は今年の株式市場に影響すると思われる4つの言葉について紹介しよう。持ち合い解消売りは、株価低迷の最大要因と言われている。新会計が始まる3月までは売り圧力が強いというのが大方の見かただ。しかし、暗い話ばかりでもない。株価は下落基調だが、市場を取り巻く環境は確実に一般投資家向けに改善されている。オンライン証券会社の登場で競争が活発になり、サービスが充実してきたとともに、口座数の増加でオンライン証券と口座を持つ個人投資家の影響力も高くなった。大手が反対した夜間取引の実施はそれを裏付けているし、デスクロージャーの進展は、企業もそれに気づいたということの現れだとも言えるかもしれない。

【持ち合い解消売り】

企業の会計基準が時価会計になったことで発生した売りのこと。銀行から出資を受けている企業やグループ会社は、相互の関係を友好に進めるために株を持ち合う場合が多かった。しかし、今年の3月期から資産の評価を時価で計算する方式に変更されることになっている。このためいままでは株価が購入額より下がっていても赤字にはならなかったが、3月からはこれを赤字として計上しなくてはならない。これを避けるために持ち合い株を売る企業が続出している。

【信用倍率】

信用取引銘柄の信用売りと信用買いの倍率のこと。信用取引は半年以内に反対売買をして清算しなければならない。このため信用買いが多いと売り圧力が強まり上値の重い展開が続く。さらに、こういう銘柄が極端に下がると追証が発生し、保証として証券会社にお金を差し入れなければならない。これを避けるために損を覚悟で売ったり、追証を払うためにほかの銘柄を売るなど、売りが売りを呼ぶ展開になるのだ。昨年前半の上昇相場で多くの信用買いが入ったが、そのあとの暴落を経て半年以上経過している。しかし、信用買いの比率がいまだに高い銘柄が多く、需要の悪化を懸念されている。

【夜間取引】

日本の市場が開いている9時から15時以降にも株の取引を行うこと。個人投資家を取り込む目玉商品として、東京証券取引所が導入を検討していたが、大手証券の反対に遭いあえなく断念したのだ。そのためオンライン証券会社が独自に開始することになった。その方法はゴールドマンサックスなど外国系の証券会社の力を借りたマーケットメイク方式。各証券会社が顧客の注文を中継し、ゴールドマンサックスが自社の指定した値段でこれに応じる。1月下旬から主要約20銘柄ほどで開始し、次第に数を増やしていく予定。

【デスクロージャー】

投資家保護のため、会社の財務内容を開示すること。決算発表もこれに当たるが、企業はいままでこれ以外にもアナリストなどを集めて事業計画などの独自の情報を流していた。この内容は当然一般投資家には伝わらないか、伝わったとしてもアナリストのあとに教えられていた。これは株価対策の一環ともいえ、影響力を持つ彼らを優遇していたわけだが、最近はこの風潮も変わりつつある。ソニーは昨年企業情報をアナリストではなく一般投資家や大衆の代表としてマスコミ向けに情報開示をしたのだ。

ゲーム会社株価動向

会社名	株価	前回比
セガ	1001	-28
ソニー	8800	+460
任天堂	18750	+730
ナムコ	1885	-485
コナミ	8150	0
カプコン	4030	+160
スクウェア	2600	-550
エニックス	2850	-710
コーエー	2975	-535
バンダイ	4070	-320
アトラス	640	-150
アスキー	496	-112
PCCWJ（ジャレコ）	735	-120

※株価は1月12日の終値、前回比は12月15日の終値との比較です。

実録 オンライントレード実践日記 そろそろスクウェアはお買い得かも……？

2001年の日本市場は最悪のスタートを切った。ひと足早く始まったアメリカ市場では、株価低迷を危ぶんだ政府が緊急利下げを実施。これを受けて株価は大幅高。つられて世界市場でも暴騰が始まった。さあ、日本も上昇と思われたが、上がったのは最初の1時間だけ。2時間後にはなんとマイナスで引けた。これは市場関係者を弱気にし、翌日からの続落につながったのだ。これに引きずられるようにゲーム関連株も下降。元気なのは相変わらずの任天堂とコナミぐらい。とくに下げがきついのはスクウェア。3000円台を割り、ついに2000円台へ。かつての16000円台からじつに5分の1に落ちている。さすがに、このあたりでは買い進んでもいいのではという気持ちが出てくる。もし2000円になったら、有り金すべてをつぎ込んでも買いたい水準ではある。そのほかの穴場銘柄としてはやはりセガか。任天堂の買収、マイクロソフトへの身売りと噂は絶えない。もし本当に実現したら数倍の利益が出そうだが……。もちろん、外れたときのリスクも高いのだが。

損益状況	
富士通BSC	2900円×100株
現金	86万8435円
合計	115万8435円（+35万8435）

※カッコ内は元手80万円との比較

Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。なお、今号の当選発表は3月16日号（2月23日発売）で行います。

応募の締切
2月8日(木)消印有効

1. データム・ポリスターのポスターセット



『ルームメイトノベル』と『ハッピーレッスン』のポスターを2枚セットで!!

3名様

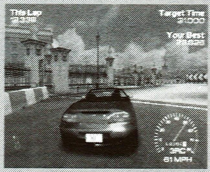
2. 『ユーロゲキテイ』音楽CD



『サクラ大戦』の主題歌『ゲキテイ』がユーロバージョンに！

3名様

3. 『MSR METROPOLIS STREET RACER』ソフト



実在する都市を再現したコースを走る快感を味わおう。

3名様

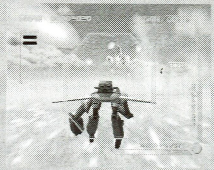
4. 『エンジェルプレゼント』ソフト



現実世界とレイヤー世界というふたつの世界の恋物語。

3名様

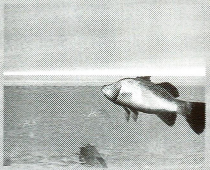
5. 『マクロスM3』ソフト



『マクロス』シリーズの新ストーリーを体感しよう。

3名様

6. 『FISH EYES|Wild』ソフト



美しい画面で、世界中の珍魚や怪魚を釣りまくろう。

3名様

12/22号の当選者【敬称略】

1.『L.O.L.』Tシャツ
神奈川県　田川実隆
愛知県　長谷川竜也

2.メモリーカード4X
千葉県　洞戸　学
滋賀県　小坂　誠
愛媛県　田城克也

3.『ギルティギア ゼクス』ソフト
宮城県　鈴木実玲
群馬県　青木ひとみ
奈良県　辰巳具視

4.『SONIC SHUFFLE』ソフト
神奈川県　金子　淳
兵庫県　滝井浩明
福岡県　楠本孝雄

5.『探偵紳士DASH！』ソフト
福島県　大木康平
千葉県　石井博隆
新潟県　冨岡杏子

6.『ファンタシースターオンライン』ソフト
埼玉県　川場俊弥
東京都　名取まどか
奈良県　安田　浩

※プレゼントの発送は、発表後2～3ヵ月かかります。ご了承ください。

ファミ通DC2月9日号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの当選者は3月16日号で発表いたします。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？右の表から選んでください（いくつでも）。

2 今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？右の表から選んでください（いくつでも）。

3 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.公務員 15.自営業 16.主婦 17.フリーター 18.その他

4 あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト 2.サターン 3.プレイステーション 4.PS one 5.ニンテンドウ64 6.スーパーファミコン 7.ファミリーコンピュータ 8.PCエンジン 9.メガドライブ 10.ゲームボーイ 11.ゲームボーイカラー 12.ネオジオポケット 13.ネオジオポケットカラー 14.ワンダースワン 15.ワンダースワンカラー 16.パソコン 17.プレイステーション2 18.その他

5 あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト 2.ポケットステーション 3.PS one 4.ニンテンドウ64 5.ゲームボーイカラー 6.ネオジオポケットカラー 7.ワンダースワンカラー 8.プレイステーション2 9.ニンテンドーゲームキューブ 10.ゲームボーイアドバンス 11.Xbox 12.パソコン 13.とくにない

6 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1.ファミ通DC 2.週刊ファミ通 3.月刊ファミ通ブロス 4.アルカディア 5.Vジャンプ 6.ドリームキャストマガジン 7.ゲーム批評 8.電撃王 9.コロコロコミック 10.その他

7 あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。

8 これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

9 いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。

10 あなたがドリームキャストに移植してほしいソフト名(～シリーズは不可)、機種をひとつ書いてください。

11 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

1	ファミ通DC EXPRESS	32	ゴルフしようよ2 新たなる挑戦
2	ソフトランキング	33	ザ・心理ゲーム
3	ファイヤープロレスリングD	34	櫻新報
4	ちQのトモダチ	35	WE ARE DC SUPPORTERS
5	シーマンファイル	36	ドリサポ
6	新作ゲームクロスレビュー	37	たたかえ!!　業界ゴロ
7	特別企画 バイオハザード コード：ベロニカ 完全版 クリエーターインタビュー	38	I♥ DC
8	NECインターチャネル2001年計画	39	うぇぶさいとなう
9	ハンドレッドソード	40	格ゲー コロシアム
10	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	41	スーパーストリートファイターⅡX　for Matching Service
11	イルブリード	42	Never7～the end of infinity～
12	ファンタシースターオンライン	43	ファンタシースター4
13	サカつく特大号　J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！	44	新連載　稲越一之のゲーマー放浪記
14	ギルティギア ゼクス	45	ゲームクリエーターの妻の日記
15	FIGHTING VIPERS2	46	ジョイポリス情報局
16	探偵紳士DASH！	47	テレビゲーム最強の方程式
17	ギガウイング2	48	How to オンライントレード
18	燃えろ！ジャスティス学園	49	プレゼント
19	ガンスパイク	50	ネット対応ソフトガイド
20	デイトナUSA 2001	51	ドリームキャストダイレクト通信
21	カードキャプターさくら　知世のビデオ大作戦	52	my roomでホームページをつくっちゃおう！
22	セガ・ロッソのすべて	53	ドリームライブラリオフィシャルガイド
23	エルドラドゲート連載 エルドラドゲート通信	54	水口日記。
24	特別企画　天野喜孝の世界	55	特別企画　ゲーム・クリエーター4人がとことんまで語り尽くした日
25	MSR　METROPOLIS STREET RACER	56	セガガガ連載　セガガガーン
26	ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE	57	SEGA CONSUMER HISTORY
27	エアロダンシングi	58	HI-TECH ARCADE WORLD
28	EVE ZERO完全版	59	ドリームスタジオ連載　できるかも？
29	FISH EYES|Wild	60	Pickup New Release
30	マクロスM3	61	ファミ通一族の陰謀～21世紀最初のお年玉!!
31	ぼくドラえもん	62	Software Schedule

どうもありがとうございました。

※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

ネット対応ソフトガイド

HPの更新やダウンロードデータの追加など、ネット対応ソフトの最新サービス状況をお知らせ！

ホームページ：専用ホームページにアクセス。各種情報が閲覧できる。	データ配信：ゲームデータの送受信ができる。メールの交換も該当。
チャット：ホームページや専用サーバーでチャットが楽しめる。	通信対戦：ユーザーどうしのリアルタイム対戦や協力プレイが可能。
掲示板：ホームページにメッセージを書き込む掲示板がある。	有料：電話料金、プロバイダー使用料とは別途にお金がかかる。

Net Taiou Soft Guide

サンバ DE アミーゴ Ver.2000

●発売元：セガ　●発売日：2000年12月14日
●http://samba.dricas.ne.jp/

ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

新曲ダウンロードサービス完了！

ダウンロードサービスにより、定期的に新曲が配信されている本作。すべての曲がそろった1月18日の時点でダウンロード可能な曲をリストアップしてみたぞ。表中の新曲は本作で新たに登場した曲。旧曲は前作『サンバ DE アミーゴ』でもダウンロードされていた曲の『Ver.2000』対応版だ。HP上ではスコアを競う"サンバ DE アミーゴランキング"大会も開催中。すでに第1回は終了し、現在は第2回用の記録を受付けているところ。自分のテクニックがいかほどのものか、腕試しがてら参加してはどうかな？

スコアランキング大会開催スケジュール
第2回大会　現在開催中（2月8日まで）
第3回大会　2月15日～3月15日（予定）

ダウンロード可能曲

	曲名	ゲーム名
新曲	LET'S GO AWAY	DAYTONA USA
	LAZY DAYS (THEME OF BIG)	SONIC ADVENTURE
	LET MOM SLEEP	ジェット セット ラジオ
	WE ARE BURNING RANGERS	バーニングレンジャー
	MY SWEET PASSION(THEME OF AMY)	SONIC ADVENTURE
	IT DOESN'T MATTER(THEME OF SONIC)	SONIC ADVENTURE
旧曲	MAGICAL SOUND SHOWER	アウトラン
	AFTER BURNER	アフターバーナー
	DREAMS DREAMS	NiGHTS
	SONIC - YOU CAN DO ANYTHING	ソニックCD
	RENT A HERO NO.1	レンタヒーロー
	BURNING HEARTS	バーニングレンジャー
	OPA OPA !	ファンタジーゾーン
	SUPER SONIC RACING	SONIC R
	OPEN YOUR HEART	SONIC ADVENTURE

平成麻雀荘

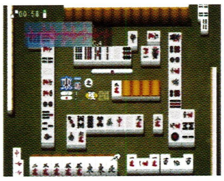
●発売元：マイクロネット　●発売日：2000年10月26日
●http://heiseimj.dricas.ne.jp/

ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

第1回全国麻雀大会、いよいよ開催！

開催延期となっていた第1回全国麻雀大会が1月25日から開催される。大会ルールはいたってシンプル。大会期間中に平成麻雀島の立直町1丁目から16丁目で東風戦を5回以上行い、ビジュアルメモリ（以下VM）に記録された"P"点数を競い合うというものだ。

大会成績は、全11日間に最低5回以上対局したデータをもとに、上位10名までの成績がHP上に掲載される。優勝者には日本プロ麻雀連盟発行の"初段位"（アマ段位）が認定され、実物の"認定証"がもらえるほか、手持ちのVMデータ内容を変更してくれるという特典つき。変更されたVMデータを使ってプレイすると、画面上に表示されるハンドルネームの横に"初段位"の表示がつくのだ！



⬅これを機会にネット対戦にチャレンジしてみよう！

日本プロ麻雀連盟協賛　『平成麻雀荘』第1回全国大会　概要

●開催日時：1月25日～2月5日（エントリー期間：1月25日～1月31日、成績アップロード期間：2月1日～4日）
開催場所：平成麻雀島　立直町1～16丁目　●参加費用：無料
●大会ルール：東風戦。最低5回以上の"P"点数を競い合う。大会参戦時・終了時に、使用したVMデータをHP上からアップロードして点数を申告しなければならないので注意！
●結果発表：平成麻雀荘HP上にトップ10ランキングを掲載（2月中旬を予定）。結果発表後、優勝者へメールにてハンドルネーム"初段位"表示データを送信。
●大会賞品：優勝……日本プロ麻雀連盟発行の"初段位"（アマ段位）認定証書、ならびにビジュアルメモリ認定証（優勝者へはマイクロネットからメールにてその旨を連絡。優勝者がそのメールにVMデータを添付して返信すると、後日マイクロネットからVMデータが送信されてくる。このデータを使用してゲームを行うと、ユーザーのハンドルネーム横に"初段位"表示がされるようになる）。

ジェットコースタードリーム2

●発売元：びんぼうソフト　●発売日：2000年11月2日
●http://jd2.dricas.ne.jp/

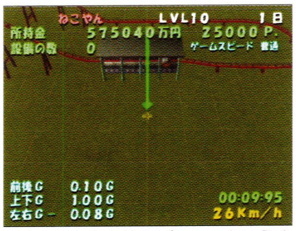
ホームページ　データ配信　チャット　通信対戦　掲示板　有料

お金が増える裏コマンド公開！

ハットリカップに参加したいけど優勝を狙えるコースデータを作れるほどゲームを進めていない……、そんな人のためにお金を増やす裏コマンドを公開。このコマンドを入力すれば、ゲームレベルが10まで増加！　これで最大規模のコースを構築したり、最高性能のコースターを購入することができる。大会優勝条件であるコースター評価の最高得点と最低得点をとるためにはお金が不可欠。ゲーム進行が滞っている人は、このコマンドを使って大会に参加しよう！

制作者の服部氏によれば、理論上は最高プラス5500点、最低マイナス2500点まで獲得可能。この数値にどこまで近づけるかな？

お金を増やす裏コマンド
経営モードでL・Rトリガーを半押ししながら、Bボタンを押しながらAボタンを押す



⬆裏コマンドを使えば、あっというまにレベル10だ！

ハットリカップ　大会概要

●期間：1月31日まで受付
●大会ルール："最高得点コースター部門"と"最低得点コースター部門"の2種類を用意。コースを走行した際に表示される最高得点、もしくは最低得点を競う。
●賞品：『ジェットコースタードリーム2』パーカー
●応募方法：大会期間中に専用ホームページにデータをアップロード。アップロードの際は、コメント中に得点を明記すること。ひとりにつき何回でも応募可。
●結果発表：ファミ通DC誌上（次号）、及び公式HP上

ドリームキャストダイレクト通信

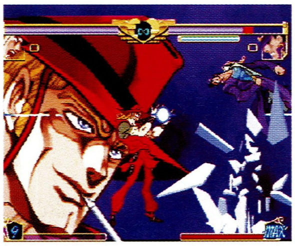
ゲーセンそのままの対戦が楽しめる"マッチングサービス"ってナンだ？

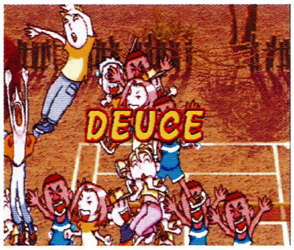
ドリームキャストにはパソコンのように難しい設定をとくに必要とせず、手軽にオンライン対戦を楽しめるという特徴がある。なかでも現在とくに大きなウェイトを占めているのが、カプコンのマッチングサービスだ。今回はこのサービスの概要を再確認してみよう。

ユーザーどうしを直結したネット対戦システム

一般的なオンライン対戦は、多数のユーザーがいくつかのサーバー内に集合し、そこを介して他人とコミュニケーションを取る方式になっている。しかしカプコンとKDDIが共同開発したこのマッチングサービスは、大まかに言えばサーバーを介さずに、特定のユーザーどうしを直接つなげてしまおうという発想で構築されたシステムなのだ。いわば直結回線なので、通信速度も非常に速いし不具合も少なく、レスポンスも申し分ない。対応ソフトが多いのも魅力だ。


↑ゲームごとの専用ホームページも完備。対戦後の息抜きに。


↑一瞬のタイミングが重要な格闘ゲームも、ほぼ違和感なくバッチリ遊べる。

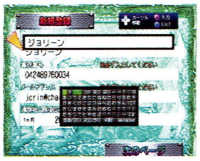

↑ふたりだけの専用回線なので、スピーディーなゲーム展開が楽しめる。

KDDIマッチングサービス基本料金

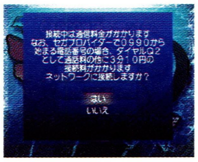
①インターネット接続時における電話料金、およびユーザーごとのプロバイダー接続料金（対戦ロビーにいるときのみ発生）
②KDDI回線接続料金（対戦時に発生。1分ごとに13円）

マッチングサービスの利点および注意点

マッチングサービスの利点は、なんと言ってもその快適さにあるといえる。しかしその一方では、通常の電話回線とオンライン対戦用のKDDI専用回線（毎分13円）がそれぞれ加算されるため、計画的に利用しないと莫大な額の電話料金を支払うハメに陥いる危険性もともなっている。それをよく把握したうえで利用してほしい。


↑ユーザー登録は最初の1回だけ。登録もフォームを埋めるだけの簡単な方式だ。


↑ゲームセンターと同じ感覚で遊べるのがうれしい。


↑注意点は課金。接続時間の上限も設定できるので、使いすぎないように。

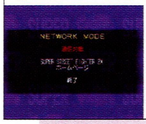
利用は簡単、むずかしい設定は必要ナシ！

マッチングサービスにはWeb Moneyの購入や、事前のサービス申込みといった面倒な手続きは一切ない。プロバイダーに加入していればソフトを買ったその日から、全国のユーザーと対戦が可能になるのだ。



↑サンプルは昨年末に発売された『スパⅡX』。

マッチングサービス利用の手順

①メニュー選択

まずはゲーム中のタイトル画面にある"ネットワーク"の項目から、"通信対戦"を選択しよう。

②利用規約に同意

マッチングサービスの利用規約をよく読んで、問題がなければ同意をクリック。

③新しく始めるを選択

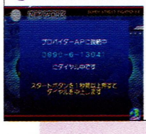
初めてアクセスする場合は"新しく始める"を選択。2回目以降は"続きから"でオーケー。

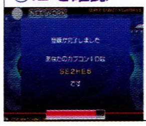
④ログイン設定

サーバーにログインするための必要事項を記入。とくに電話番号は正確に記入すること。

⑤ユーザー登録

この画面では、さらにユーザー情報を入力していく。"はい"を選べば準備完了。

⑥プロバイダーに接続

必要事項が記入されていれば、プロバイダーへアクセスを開始する（インターネット接続）。

⑦IDを確認

登録が無事に完了すると、自分専用のIDが通知される。これはしっかり覚えておこう。

⑧メインロビー

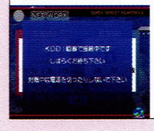
ID確認後はメインロビーへ移動する。ここで好きなメニューを選んで対戦しよう。

⑨メニュー選択

各対戦ルームの入室状況などをチェック。好みの部屋を選んで、積極的に参加してみよう。

⑩対戦者を検索

各部屋で対戦希望者の検索をかけると、サーバーが自動的に相手を選んでくれる。

⑪KDDI回線へ接続

対戦相手が決まるとインターネット接続を切断してKDDI回線にリダイレクトしたのち、対戦開始。

⑫対戦開始・終了

対戦は2本先取制。基本的なルール自体は、通常の対戦モードとまったく同じだ。

⑬再戦もしくは継続を決定

勝敗が決まると再戦するか否かを選択。ここでは終了を選んで、抜けることにする。

⑭接続終了

メインロビーに戻り、"ゲームに戻る"を選ぶと、回線を切断して対戦終了となる。

D-DIRECTでしか買えないマッチングサービス対応の6タイトル

このコーナーではこれまでにもカプコンのD-DIRECT専売商品を多数紹介してきたが、これらのタイトルはすべてマッチングサービス対応。カプコンならではの豊富な格闘ゲームのラインナップを活かした、非常に魅力的なタイトルばかりだ。『スパIIX』や『ヴァンパイア』などの懐かしいタイトルもファンにはうれしい点だ。

いよいよネット対戦が実現

ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service

発売日	2月15日
価格	3800円
プレイ人数	1〜3人
ドリームポイント	180ポイント
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

マッチングサービス対応ソフトの最新作としてラインナップされたのが、この『ストリートファイターZERO3』だ。通信対戦以外のコンテンツは以前に発売されたDC版と同様だが、ゲーム中のワールドツアーモードで成長させた"オレISM"キャラを、通信対戦で使用可能になっているのが大きな特徴だ。すべてのISMPLUSを選択できるかどうかはまだわからないが、そうなるとまさになんでもアリの対戦になることだろう。まだ現役で遊べる人気タイトルだけに、1日も早い発売が待たれる一本といえるだろう。





⬆使用できるキャラは、なんと総計で約100名。かなり壮絶。



⬆⬇ワールドツアーモードで育成したキャラも使用可能になるようだ。

明るくアツいロボットバトル

超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service

発売日	発売中
価格	3800円
プレイ人数	1〜2人
ドリームポイント	180ポイント
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

今月の18日に発売されたばかりの、マッチングサービス対応版『超鋼戦紀 キカイオー』。届いてすぐにネット対戦を楽しんでいる人も、きっといることだろう。70〜80年代的ロボットアニメテイスト満載のノリにどっぷりつかって、楽しんでみてほしい。



⬅熱血ロボや魔法ロボなどキャラも実に個性的。

⬇画面演出も非常に派手で楽しい。要所では実際のアニメのように、カットイン処理が入る凝りようだ。



⬆ホームページにも新規項目が追加された。ランキングに名を残そう。



格ゲーの名作、堂々の登場

スーパーストリートファイターIIX for Matching Service

発売日	発売中
価格	4800円
プレイ人数	1〜2人
ドリームポイント	240ポイント
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

昨年末に発売された、対戦格闘ゲームの極北的作品。DCへの移植はこれが初となる。アーケード版の完全移植のほか、対戦モードやトレーニングモードなども用意されている。またネット対戦では、スーパーコンボゲージ無限などの特別ルールで遊ぶことも可能。



⬆いまでも愛好者が多い名作だ。

最強のスタンド使いは誰だ？

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 for Matching Service

発売日	発売中
価格	3800円
プレイ人数	1〜2人
ドリームポイント	180ポイント
ビジュアルメモリ	4ブロック使用
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

同名の人気マンガをゲーム化。アーケード版でリリースされたふたつのシリーズがカップリングで収録されており、ひと粒で二度楽しめる、お買い得なソフトとなっている。ちなみにネットワーク対戦では『未来への遺産』のキャラやシステムがベースとなる。



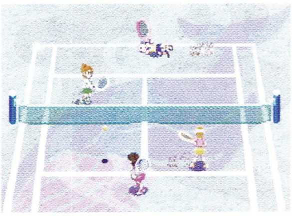
⬆スタンドの使いかたがカギだ。

気軽に楽しくネット対戦

ねっとdeテニス

発売日	発売中
価格	1980円
プレイ人数	1〜4人
ドリームポイント	60ポイント
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく

カプコンD-DIRECT専売の、オリジナルタイトル。基本はオーソドックスなテニスゲームだが、細かく描き込まれたキャラの動きや、ポイント獲得時の演出など、見ていて非常に楽しいものになっている。ネット対戦初心者にはなじみやすいタイトルだろう。



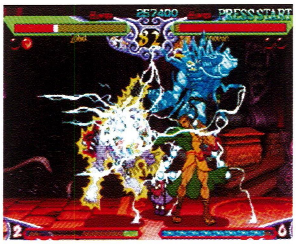
⬆低価格なのもうれしい。

『ヴァンパイア』シリーズの集大成

ヴァンパイア クロニクル for Matching Service

発売日	発売中
価格	4800円
プレイ人数	1〜2人
ドリームポイント	240ポイント
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

カプコンD-DIRECT専売タイトルの第1弾で、アーケード版の『ヴァンパイア』シリーズをすべて網羅したコレクターズアイテム。キャラごとに全シリーズのシステムに応じた性能を割り振って対戦できるのが大きな特徴で、上級者向けのマニアックな内容になっているといえる。



⬆まさにDCでしか遊べない作品だ。

※記事中の価格表記は、すべてD-DIRECTでの販売価格です。消費税・送料は別途請求されます。

D-DIRECTでも買えるマッチングサービス対応タイトル

熱血アクション最新作 燃えろ!ジャスティス学園

価格 通常版5220円 D-DIRECT特典版5800円
プレイ人数 1～4人
ドリームポイント 300ポイント
ビジュアルメモリ 2ブロック使用
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス



熱血学園マンガのノリをそのまま対戦格闘にしてしまった、3D格闘アクション。他機種で発売された前作を大幅にパワーアップさせての登場だ。隠しキャラやエディットキャラは、ともにアーケード版やネットワーク対戦でも使用可能だ。

シブい対戦が好きなアナタに ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future

価格 5220円
プレイ人数 1～2人
ドリームポイント 300ポイント
ビジュアルメモリ 3ブロック使用
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス



人気シリーズの最新作。システムディレクションを使ったカスタマイズ機能により、自分好みのゲーム環境を構築することが可能。ネットワーク対戦ではボスキャラのギルも使用できるなど、アーケード版以上の完成度を誇る。

究極のドリームマッチに酔え! CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000

価格 5220円
プレイ人数 1～2人
ドリームポイント 300ポイント
ビジュアルメモリ 9ブロック使用
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス



カプコンとSNKの人気キャラが一堂に会して戦う、ファン待望の格闘ゲーム。キャラの基本性能をカプコン、SNKの両グルーヴから選択でき、またレシオという能力値ごとに、最大4人までのチームを組んで対戦できるのが特徴だ。

なんでもできる対戦アクション パワーストーン2

価格 5220円
プレイ人数 1～4人
ドリームポイント 300ポイント
ビジュアルメモリ 5ブロック使用
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス



簡単操作でさまざまなアクションが楽しめる、対戦アクションゲームの続編。前回は1対1のオーソドックスな対戦だったが、今回は4人同時プレイのバトルロイヤル方式になっており、前作以上にコミカルでにぎやかなバトルが楽しめる。

4人同時でバトルロイヤル SPAWN In the Demon's Hand

価格 5220円
プレイ人数 1～4人(ネット接続時最大8人)
ドリームポイント 300ポイント
ビジュアルメモリ 2ブロック使用
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス



絶大な人気を誇るアーティスト、トッド・マクファーレンの同名アメリカンコミックを原作にした3Dアクションシューティング。ネットワーク対戦では最大4人対4人の8人対戦が可能。スピーディーでスリリングなアクションを楽しめる。

爽快感ではピカいち! MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

価格 5220円
プレイ人数 1～2人
ドリームポイント 300ポイント
ビジュアルメモリ 5ブロック使用
対応周辺機器 アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス



『X-MEN』などのマーヴルコミックスの有名キャラと、カプコンゲームの人気キャラによるクロスオーバーバトル最新作。アーケード、ネットワーク、DCの対戦でそれぞれポイントを貯めることで、多数の隠しキャラが使えるようになる。

D-DIRECTトピックス

ポイントバンク特典交換用VM品切れ。つぎに出るのは?

ドリームポイントバンク(以下DPB)特典交換用として用意されていた3種類のオリジナルビジュアルメモリ(豹柄、大理石調、木目調)が品切れとなった。これにより、現在特典交換用としてあるのは、オリジナル・コントローラ(豹柄、大理石調、木目調)のみ。魅力的な交換グッズが減ったのは寂しい限りだが、その反面、新グッズの登場にも期待が寄せられる。久保店長に問い合わせたところ、「現在DPBでは新しい交換商品を企画検討中です。近々NEWアイテムを発表できると思いますので、楽しみにお待ちください。またDPBはD-DIRECTでも2ポイント1円で使用できます。交換商品は予告なく変更、終了することがありますので希望商品がなくなってしまった場合はD-DIRECTでご使用くださいね」との回答が。D-DIRECTならではのグッズ登場に期待したいね。

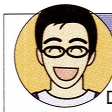
D-DIRECT専売タイトル『セガガガ』予約受付開始!

ヒットメーカー手がけるD-DIRECT専売タイトル『セガガガ』(3月29日発売。初回限定版9800円、通常版5800円)の予約が1月18日から開始された。本誌連載コーナー"セガガガーン"(P162)でも触れているが、初回限定版には"セガガガTシャツ"、歴代セガハードの"ロゴピンズ6点セット"、"セガガガ手帳"などの特典がついてくるのだ。ただし、初回限定版は数に限りがあるので要注意! また、同じくD-DIRECT専売でメガドライブ的なデザインをあしらったオリジナルビジュアルメモリ(2800円)も登場する。こちらも人気が出そうな一品。どちらも予約するならお早めに!



←ヒットメーカーのHP上でイメージイラストが掲載されているぞ。

久保店長の D-DIRECT予約ランキング(1月10日現在)



今世紀最初のD-DIRECT予約ランキング。1位は『FIGHTING VIPERS 2』です。予約者には『AM2 of CRI最新デモ映像集GD-ROM』をプレゼントしますのでお楽しみに! また2位に入ったのは『ハンドレッド ソード @barai版』です。アドベンチャーとリアルタイム戦略ゲームが融合したネットワーク対戦ゲームです。D-DIRECTでは気軽にソフトが楽しめる"@barai版"をご用意。ちょっと試してみたいな、と思っている方にたいへんオススメです。しかも通常版よりも1週間早く遊べる!(キーのダウンロードは2月15日から)手に入るのはD-DIRECTだけですのでお見逃しなく! 3位に入ったのは『ストリートファイターZERO3サイキョー流道場 for Matching Service』です。あの『ストZERO3』が通信対戦になって帰ってきました。全国の猛者たちとの武者修行にでてはいかがでしょうか? 最強を自負するかたはぜひご購入ください。私が入っていってもいじめないでね。

順位	ゲームタイトル	発売日	価格
1	FIGHTING VIPERS 2	発売中	5220円
2	ハンドレッド ソード @barai版	2月8日	980円
3	ストリートファイターZERO3サイキョー流道場 for Matching Service	2月15日	3800円
4	浪漫倶楽部2000年版テレホンカードセット	2月15日	9500円
5	エルドラドゲート 第3巻	2月2日	2800円
6	マクロスM3 キャンペーンリミテッドボックス	2月22日	6120円
7	デ・ラ・ジェットセットラジオ	発売中	5800円
8	ecco THE DOLPHIN ～DEFENDER OF THE FUTURE～	1月25日	5220円
9	ハンドレッド ソード	2月15日	5220円
10	超鋼戦紀キカイオー for Matching Service	発売中	3800円

※表中の価格はすべてD-DIRECTでの販売価格です。消費税・送料は別途請求されます。
※第4位の"浪漫倶楽部2000年版テレホンカードセット"は、太正浪漫倶楽部会員限定商品です。購入するには太正浪漫倶楽部(http://www.sega.co.jp/sega/roman/)への入会が必要です。

※D-DIRECTトピックス内に掲載している『セガガガ』と『オリジナルビジュアルメモリ』の価格は定価であり、D-DIRECTでの販売価格ではありません。

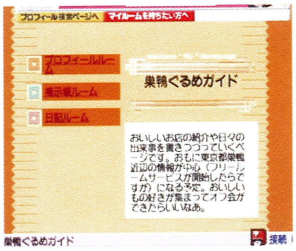
isao.netからホームページ作成サービスがスタート！

myroomでホームページをつくっちゃおう！

DCを使って簡単、かつお手軽にHP(ホームページ)を作成できる新サービス"my room"をご紹介。isao.netに会員登録した人なら誰でも無料でHPが作れるぞ！

めんどうな操作や専門知識は一切不要 DCでホームページがすぐつくれる！

フォーマットにそってプロフィールを入力し、画面に表示する画像や文字色を選択。たったコレだけでHPが完成してしまう便利なサービスが"my room"だ。HPには掲示板や日記帳もあるので、友だちどうしの伝言板として使うもよし、同じ趣味の人に声をかけて意見を交換しあうのもよし。どのように使うかはキミ次第なのだ。

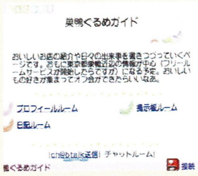

⬆どこでもチャットやch@b talk用のリンク機能も備わっている。

"my room"サービスを受けるときはココに注意！

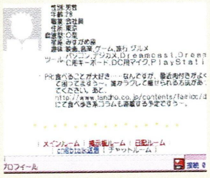
- isao.netの会員登録を済ませていなければ、サービスを利用できません。
- コミュニケーションIDを取得していなければ、サービスを利用できません。
- "掲示板ルーム"と"日記ルーム"は、定額コースを選択したユーザーのみ利用できるサービスです。

my roomで作成できるページ

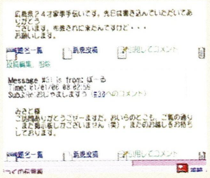
●メインルーム


➡HPの玄関的ページ。掲示板ルームや日記ルームへのリンクがある。

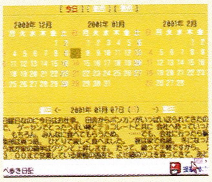
●プロフィールルーム


➡年齢や趣味などの個人情報を掲載。自己PRのメッセージも書ける。

●掲示板ルーム(定額コースのみ)


➡誰もが自由にメッセージを書き込めるコミュニケーションの場。

●日記ルーム(定額コースのみ)


➡カレンダー形式で表示。自分の日記帳だが、HPに来た人も読める。

●フリールーム(定額コースのみ)

自分の好きなことを自由に書き込むことができるページ。現在準備中(2月にスタート予定)。

●リンクルーム(定額コースのみ)

ほかのページへのリンクを自由に設定できるページ。こちらも現在準備中(2月にスタート予定)。

HPが完成するまでの流れ

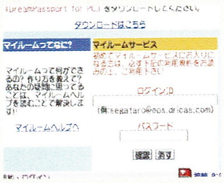
1 "my room編集"を選択

isao.netのトップページ(http://www.isao.net/)の左側にある"my room編集"を選択する。ちなみに、その上にある"my roomって何？"を選べば、サービス内容を詳しく知ることができる。


➡まずはトップページへ移動しよう。

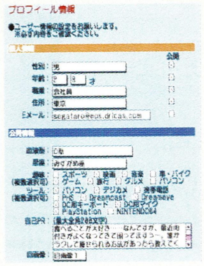
2 ログインIDとパスワードを入力

忘れた人はLトリガーを押して"オプション"を出し"ネットワーク情報"を選択後、"情報設定"で"セガ"を選んで"いいえ"を押すこと。この状態で"すすむ"を選べば、ログインIDとパスワードが表示される。


➡コミュニケーションIDの取得も忘れずに。

3 プロフィール情報を入力

プロフィールコーナーに表示する個人情報と公開情報を入力。個人情報は四角いチェックボックスに印をつけたものだけが公開される。職業や住所(都道府県)などの情報は漠然としたものなので、公開してもとくに問題はないが、メールアドレスはイタズラの対象になることもある。公開するときはよく考えて。


➡公開情報には自己PRを記入できるが、電話番号や住所など、細かすぎる個人情報は書かないように。

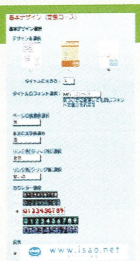
4 "マイルームページメニュー"へ移動

掲示板や日記に関する項目があるが、最初は"基本デザイン"を選択してHPをデザインする。従量、KIDSコースのユーザーである場合は、この画面が表示されず、そのまま"基本デザイン"へと進むので注意。


➡いちばん上の基本デザインを選ぼう。

5 必要事項を入力し、画像を選択

背景画像と文字の色、カウンターを選択したらHPの基本形は完成。これらの基本デザインパターンは、いつでも変更することが可能。表示する背景画像や文字の色の関係で、文字が読みづらくなることもある。画面下に表示される"プレビュー"ボタンを押して、HPの仕上がり画面を確認しておこう。


➡この作業が終われば、最低限のHPが完成する。

HPのアドレスは何になるの？

my roomで作ったHPのアドレスは、以下の法則に基づいて決定される。http://myroom.isao.net/roomコミュニケーションID下3桁/コミュニケーションID/index.cgiたとえばコミュニケーションIDが"000000300008899"の場合、URLはhttp://myroom.isao.net/room999/ 000000300008899/index.cgiとなるのだ。手っ取り早く移動したいならRトリガーを押してch@b talkを選択。"ユーザー検索ページへ"を選んで、画面が表示されたらいちばん下に表示されている"my room"表示を選択する。こうすればHPのメインルームに移動できるぞ。

豆知識 "my room編集"の上にある"my room検索"を選べば、ほかのユーザーが手がけたHPを検索できる。いろんなHPを見てHP作成の参考にしよう。

my room de Homepage wo tsukkuchaou!

メガドライブとPCエンジンの名作がドリームキャストで遊べる!

ドリームライブラリ

オフィシャルガイド

1月19日更新号【公式サイト完全連動】

往年の名作ゲームをドリームキャストにダウンロードして、一定期間、レンタルプレイできるドリームライブラリ。ここでは公式ホームページと連動して、最新のサービス情報をお届け!

Dream Library Official Guide

『エコー』と『トージャム』を短期配信!

今回はジェネシス(アメリカ版メガドライブ)生まれの名作2本、『エコー・ザ・ドルフィン』と『トージャム&アール』がレンタルタイトルに登場! ただし、ライブラリのサービス自体が一時休止になる関係で(詳しくは隣りを参照)、まずは1週間のみの短期配信となる。『エコー』は、イルカのエコーを操って美しい海を冒険する海洋アクションゲーム。1月末に発売されるDC版のまえに、シリーズの原点を体験してみよう。もう1本の『トージャム』は、グラフィック、音楽など、あらゆる部分に独特のセンスが光る異色アクション。メガドライブを語るうえでは外せない、カルトな人気作なのだ。要チェキ!

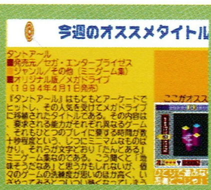
一時サービス休止のお知らせ

現在、電話回線しか対応していないドリームライブラリのサービスをブロードバンドアダプタ等に対応させるため、サーバー内容を変更するにともない、1月27日よりライブラリタイトルのダウンロードサービスが一時休止されます。サービス再開は3月末ごろの予定です。なお、再開までは無料体験コーナーでゲームをお楽しみいただけます。再開後の対応ドリームパスポートの提供方法等につきましては決定次第、本誌やドリームライブラリ公式サイト上にてご報告します。

Web information

ドリームライブラリの公式サイトでは、ライブラリタイトルのダウンロードサービスのほか、新規配信タイトルのお知らせや各種特集記事、困ったときのお助け掲示板など、盛りだくさんなライブラリ情報を常時掲載。内容は毎週金曜日に更新されるので欠かさずチェックしてね。





←↑ドリームライブラリ関連のあらゆる情報が詰まっている公式サイト。

ドリームライブラリ公式サイト
http://www.isao.net/isaogames/dl/web/

ドリームライブラリのしくみ

●1泊2日で150ドリム

ドリームライブラリはインターネットで公式サイトにアクセスすることで、24時間いつでも好きなときに、好きなタイトルをダウンロードして遊ぶことができる。ゲーム1本のレンタル料金は、1泊2日で150ドリム。RPGやSLGなど長時間プレイが予想されるものは、7泊8日400ドリムのバリューコースもあるぞ。なお、1泊2日のレンタルの場合は翌日の深夜0時までがレンタル期限。期間中は電源を切ってゲームが消えても、また何度でもダウンロードし直すことができる。

●ソフトリセットの方法

メガドライブ	A、B、X、Yボタンを押しながらSTARTボタンを押す
PCエンジン	STARTボタンを押しながらLトリガーを押す

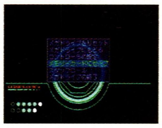
●ビジュアルメモリのセーブ方法

ゲーム中のセーブは本体に一時記憶されるだけで、そのまま電源を切るとデータは失われてしまう。以下の手順で必ずVMに保存しよう。



①ゲーム中にセーブ

まずは、ゲーム中にふつうにセーブする。この時点だとセーブデータは、DC本体に一時的に保存されているだけだ。



②ソフトリセットをかける

ソフトリセットをかけ、左の画面で"メモリーカードにセーブ"を選ぶと、VMにデータがセーブされる。



③ゲームに復帰

②の画面で"メガドライブに戻る"を選ぶと、ゲームに復帰。先ほど中断した画面からプレイを続けることができる。

1/19現在遊べる 配信タイトル一覧

タイトル	メーカー	ジャンル	プレイ人数	備考
メガドライブ				
スーパーバレーボール	ビデオシステム	SPT	1~2	
重装機兵レイノス	メサイヤ	ACT	1	
ゲイングランド	セガ	ACT	1~2	
パーティークイズ メガQ	セガ	ETC	1~4	
モンスターワールドⅣ	セガ	ACT	1	Va
シャイニング・フォース	セガ	RPG	1	Va
エイリアンストーム	セガ	ACT	1~2	
ザ・スーパー忍Ⅱ	セガ	ACT	1	
ゴールデンアックス	セガ	ACT	1~2	
コラムスⅢ	セガ	PZL	1~4	
レンタヒーロー	セガ	RPG	1	Va
スーパーリーグ	セガ	SPT	1~2	
史上最大の倉庫番	メサイヤ	PZL	1	
E SWAT	セガ	ACT	1	
ぷよぷよ USA版	セガ	PZL	1~2	
ジノーグ	メサイヤ	STG	1	
イチダントアール	セガ	ETC	1~4	
ラングリッサーⅡ	メサイヤ	RPG	1	Va
ファンタシースター 千年紀の終りに	セガ	RPG	1	Va
ベア・ナックルⅡ	セガ	ACT	1~2	
カメレオンキッド	セガ	ACT	1	
ソーサリアン	セガ	RPG	1	Va
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	セガ	RPG	1	Va
ロードモナーク とことん戦闘伝説	セガ	SLG	1	Va
エコー・ザ・ドルフィン	セガ	ACT	1	
トージャム&アール	セガ	ACT	1~2	
PCエンジン				
最後の忍道	アイレム	ACT	1	
激写ボーイ	アイレム	ACT	1	
ファンタジーゾーン	NECアベニュー	STG	1	
R-TYPE Ⅰ	ハドソン	STG	1	
R-TYPE Ⅱ	ハドソン	STG	1	
ソルジャーブレイド	ハドソン	STG	1	
ボンバーマン'94	ハドソン	ACT	1~4	
THE 功夫	ハドソン	ACT	1	
桃太郎伝説外伝 第1集	ハドソン	RPG	1	Va
戦国麻雀	ハドソン	ETC	1	
邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	RPG	1	Va
USAプロバスケットボール	エイコム	SPT	1~2	
改造町人シュビビンマン	メサイヤ	ACT	1~2	
ファイヤープロレスリング	ヒューマン	SPT	1~4	
がんばれ! ゴルフボーイズ	メサイヤ	SPT	1~4	
武田信玄	エイコム	ACT	1	

赤字は今回登場した新規配信タイトルです。
※備考の"Va"はバリューコース(7泊8日400ドリム)可能を表します。

公式サイト完全連動

新規配信分2タイトルのプレイマニュアルはとなりのページに!!

MD

イルカのモーションが秀逸!!

エコー・ザ・ドルフィン

セガ・エンタープライゼス
1993年7月30日<メガドライブ>

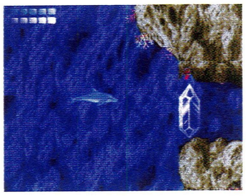
ジャンル ACT　プレイ人数 1人　セーブ方式 パスワード

ダウンロード料金 50ドリム 1泊2日
ダウンロード時間 3分50秒

プレイヤーはイルカのエコーを操作。仲間から情報を得たり、さまざまなアクションを駆使して、竜巻によって飛ばされた仲間を助け出そう。海にはクラゲやサメなどエコーを邪魔する敵が出現。攻撃を受け、体力がなくなるとゲームオーバーになる。ダッシュアタックを駆使して倒していこう。体力は小魚を食べると回復するぞ。また、エコーは海に潜っていると体内の酸素がなくなっていく。酸素メーターがゼロになると体力が削られていく。酸素メーターに気を配って、海面へ出たり、岩場に残された酸素を吸収していこう。

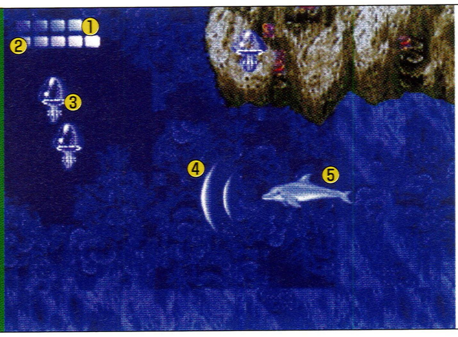


←仲間に歌を当てると会話をすることができる。



←クリスタルごとに異なる性質を持っているぞ。

画面説明

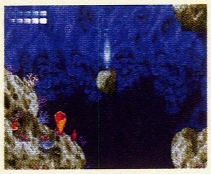


①体力メーター
②酸素メーター
③敵キャラ
④歌(音波)
⑤エコー

ワンポイント攻略

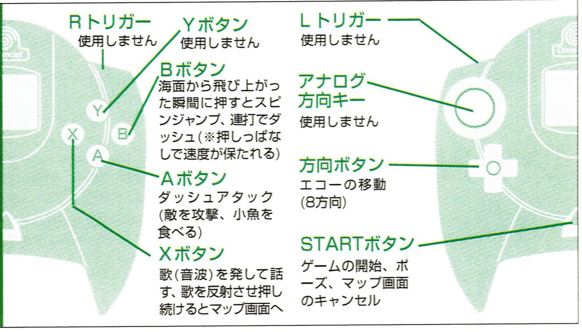
なんと、デモ中の画面を見ると……

ゲームタイトル画面でなにもせずに見ていると、デモ画面へ移行する。これをよく見てみよう。じつは、実際に難しい場所を攻略してくれているのだ。場所は序盤のものに限られるが、けっこう役に立つ。つまるまえに一度見ておくのもいいかもね。



←答えがわかっても実際プレイすると難しい。

操作説明



MD

迷子の宇宙人がさまよい歩く!?

トージャム&アール

セガ・エンタープライゼス
1992年3月13日<メガドライブ>

ジャンル ACT　プレイ人数 2人　セーブ方式 なし

ダウンロード料金 1泊2日 150ドリム
ダウンロード時間 3分50秒

ふたり同時プレイの場合はトージャムとアール、ひとりの場合はどちらかのキャラを使ってゲームスタート。10個に分かれてしまった宇宙船のパーツをすべて集めればクリアーとなるのだが、途中にはお邪魔キャラなどの障害が待ち受けている。プレゼントや食べ物を拾いながら、広いマップをエレベーターで行き来してすべてのパーツを集めよう。プレゼントや食べ物はいいものばかりではないのでご用心あれ。ちなみに、ふたりプレイの場合はトージャムとアールを衝突させることで、体力を分け合うことができる。

画面説明



①プレゼント
②フード
③敵キャラ
④トージャム
⑤トージャムの体力
⑥トージャムの残り人数
⑦トージャムのランク
⑧レベル(マップの階層)

獲得できるプレゼントについて

プレゼントは開くまでわからない。開いてXボタンを押すと、その効果を知ることができる。以下で紹介しているものは、プレゼントの一例。これ以外にも自分をピンチに落とし入れる恐怖のアイテムもあるので気をつけよう。

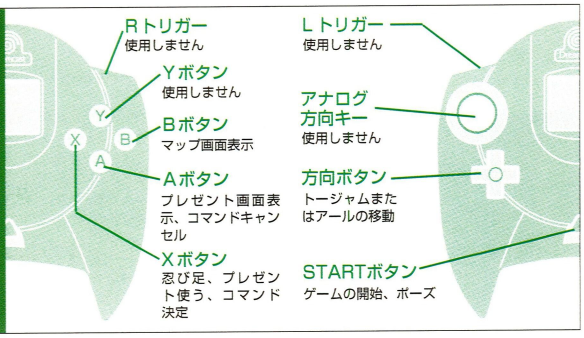
名称	効果
Spring Shoes(ジャンプシューズ)	Xボタンでビッグジャンプが可能
ICARUS Wings(イカロスの翼)	Xボタン連打で飛ぶことができる
Tomatoes(トマト)	Xボタンで敵に投げつけることができる
Sling Shot(パチンコ)	Xボタンでトマトをより遠くに飛ばせる
Rocket-Shoes(ロケットシューズ)	走り続け、Xボタンでジャンプが可能
Super-Hi-Top(スーパーハイトップ)	Xボタンを押し続けることで走ることができる
Innertube(浮き輪)	水中を沈まずに移動することができる
Rose bushes(バラのしげみ)	Xボタンでばらまくと敵を追い払える

お助けキャラを利用しよう

右の表にある人物やモノにお金を与えると、体力を回復したり、プレゼントを買うことができる。お金を払うときは"YUP"、キャンセルのときは"NOPE"を選べばオーケーだ。

名称	効果
魔術師	1$で体力を回復
ワイズマン	2$でプレゼントの中身がわかる
郵便ポスト	プレゼントを買うことができる
オペラ歌手	3$で画面上の敵を倒す

操作説明



U.G.A代表

水口日記。

MIZUGUCHI'S DIARY　Vol.14

『スペースチャンネル5』ホームページにて好評連載中の、水口さんの日記を抜粋してお届けするこのコーナー！　今回はロンドンからのお届けです！　水口さん、またもやかなりインスパイアされてる模様！

■UGAのホームページが2月上旬にリニューアル予定！ それに合わせてこのページも大幅に変更!! 詳細は次号からお伝え！

え！？

Date: 2000-12-02 (Sat)

もう土曜日！？

俺はこの1週間、何をやってたんだろう？？？？？
ほとんど記憶がないぞ。

あ、明日からまた高飛びします。
さて、我はどこへ？
当たった人には、向こうからX'masメール出します。

高飛び先

Date: 2000-12-07 (Thu)

ほとんどの人が"インド"と答えましたが、残念ながら違います（なんでインドなのかわからんかったが、『チャンネル5』がインドで発売されるってニュースが原因か。なるほど）。

ヨチナガくんが日記で、「スリランカだニャンガー！」とか言ってますが、それもウソ。

僕はいま、ロンドンにおります。

仕事中。

いろんな人に会ってます。
とくにミュージシャンを中心に会ってます。
こっちのミュージシャン、とくに40過ぎの人たちはいいねぇ。
昔から音楽だけじゃなく、デザインやほかのメディアにも触れてきて、先入観もなく、マインドもいいので、こっちの言いたいことも理解してくれるし、話も早い。
大成功した大御所でも、いいと思ったら、どんどん来てくれる。
すごく建設的な議論にもなるし、いい感じ。

いまの時期のロンドンは、寒いし、毎日必ず雨降るし、すぐ暗くなる（4時にはもう暗い）し、ご飯があまり美味しくないのがちと難ですが、でも街はもうクリスマス一色。
歩いてる人々の表情は、みな明るいです。

ロンドン通信

Date: 2000-12-09 (Sat)

今日は予定されていたミーティングがキャンセルされたので、ヒロイシさんとおかみねと、テート・モダン（現代アートのミュージアム）に行った。

個人的には、イヴ・クラインの"クライン・ブルー"と、モンドリアンの初期の風景画、そしてデュシャンの"泉"のレプリカが見れたのが◎。

イヴ・クラインとはフランス人のアーティストで、彼は一生、"青"を描き続けた人だ。本当にいろんな青を残しているが、"クライン・ブルー"と呼ばれる鮮やかな青は、本当に美しくて、見てるだけで吸い込まれてしまいそうな青。
僕はこの青が大好きだ。
彼の最後の作品は、彼は裸のモデルの女性に青い染料を塗ったくり、オーケストラの演奏する中、その女性で白いスクリーンに彼の"青"を描くというものだった。
そして、そのパフォーマンスを撮影したフィルムの試写会で、彼は自分の青に感動し、心臓マヒかなんかで死んでしまった（そうだ）。
生きザマがすごい。というか、本当に幸せな人だ。

モンドリアンの風景画は、じつはあまり有名ではないが、本当に色使いが美しく、タッチが柔らかく、晩年のあまりに有名になってしまった青、赤、黄、黒の四角いデザインよりも、僕は個人的に好きである。

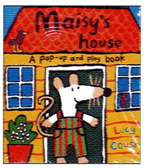
デュシャンはシュールの代名詞のような人であるが、彼は1917（？）年かなんかに、突然、美術館にトイレの便器を置き、それに"泉"というタイトルをつけた人。
いまじゃべつに珍しくもないが、当時は大騒動になった人。

ま、そんなことはどうでもいいっか……

その後、テート・モダンでデザイン集を数冊買って、こちらでヒロイシさんに紹介してもらったふたりのアーティスト、KenichiさんとRieさんと、テムズ河の一望できる"OXO"というレストランで食事をした。
ここは食事の不味いロンドンで、もっとも美味しいとされるレストラン。
ミック・ジャガーもお忍びでくるらしい。
金曜日の大混雑の中、Kenichiさんが無理やり予約をとってくれたそうだ。
本当に美味しかったです。

KenichiさんとRieさんは、"Double 0"（ダブル・オー）という服のデザイナー。
最近、ロンドン・コレクションに出展していて、いつも奇抜なアイデアとデザインコンセプトで、人々を唸らせている（そこではいつも、ヒロイシさんが音楽を担当）。
食事しながら、いろんなアイデアを伺う。
彼らの言う「ニュー・ポップ」というキーワードに共鳴する。
Kenichiさんは昔、ソウル・トレイン（英国版）の振付師もやってた人で、なんとまぁ、多芸多才。
「サバイヴするためには、いろんな才能が必要なんです」
という彼のひと言に、一同うなずき、乾杯。

そのあと、Warp（レコードレーベルのワープね。not いのけんワープ）主催のプライベートパーティーに行き、すっかりやつらのDJパワーに圧倒されて、3時ごろクラブをあとにした。
やっぱロンドンのミュージシャン連中、パワーあるなぁ。
パンキッシュなブレイクビーツな感じ。
それをライブでやっちゃう。



⬆ロンドンで買ったねずみの絵本。開くと家が完成する。

外に出ると、エライ寒かったが、この時期のロンドンには珍しく晴天で、しかも、月と星があまりにきれいだったので、タクシーを拾わずに、30分ぐらい歩いて、ひとりで唄いながらホテルに帰還。

ロンドンもパワーあるわ。
オモシロイ人多い。

週末は打合せでブライトンへ行ってきます。
おかみねは仕事があるとかで、明日ひと足おさきに帰るそうです。
お疲れ様でした。気をつけて。

僕はまだロンドン。続きます。

岩井俊雄さん

Date: 2000-12-10 (Sun)

僕はいま、ロンドンのとあるホテルに泊まっているのだが、朝、ロビーで打合せをしていたら、あれ？
知った顔に出くわした。

ん？

メディアアーティストの岩井俊雄さんだ。



⬆『OUT OF TIME』。20世紀初頭に人類が夢見たSF集。

突然の再会にお互い「おぉーっ！」と歓喜して、ヒースローに向かうところだったオカミネを袖に（ゴメン）、「何でこんなところにいるの？」なんてわけのわからぬ質問をお互いして、めっちゃ朝から盛り上がった。

つい先日、彼（&ばばかよさんと）の個展が原宿であって、空いた時間でそろそろ行ったら、そこに偶然、任天堂の宮本さんとHALの岩田さん、そしてシーマンの斎藤さんも来ていて、4人でお茶をした。
なんか岩井さんは、僕に不思議な出会いをもたらすことが多い。
そもそも、僕と岩井さんとの出会いは、もう10年くらいまえにさかのぼる。
彼が銀座のとあるデパートのギャラリーで展覧会をやっていて、なにげに覗いて見た彼の作品に、僕は一発でやられてしまった。
それはただのTVだったんだが、モニターの上にカメラがついていて、僕自身が映っていて、ドラムの音とともに僕の姿がキャプチャーされて、そのあとスクラッチされるというものだった。
これがなんとも単純なのに面白くて、僕は30分もその作品の前で、表情を変えたり、体を動かしたり、独りで遊びまくり、それに飽き足らず、僕のあとに来た女性の反応を、影から覗いたもんだ。

そして、どうしても彼と話がしたくなって、彼の家に勝手におしかけ、話こんだ。
たぶん、彼との出会いは、確実に、僕の人生に多大な影響を与えている。
そして恐らく、僕にゲームを創らせるキッカケにもなっている。

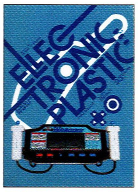
その後岩井さんは、フジテレビ『ウゴウゴルーガ』の中心メンバーとしてTV番組を制作し、教授（坂本龍一さん）のピアノの演奏を視覚化し、その後も数々の名作を創り続けている。
彼は技術を使って、技術とは無縁な人間の本質を露呈することのできる、数少ない"アーティスト"のひとりであり、マジシャンのような人だと思う。
彼のすごさは、言葉で表現できない、生理的なマジックを生むところにある。

話は長くなってしまったが、今回のロンドンでは、じつはほかにも多くのシンクロニシティを体験している。
これは何の予兆なんだろうか。

ロンドン通信（たぶんラスト）

Date: 2000-12-13 (Wed)

いま、ロンドン朝の4：00です。
いまから6：53発のユーロスターに乗って、ブリュッセル（ベルギー）まで移動し、12：00からミーティング。
電車の中で爆睡します。



⬆『Electronic Plastic』。黎明期に登場した懐かしのゲームを紹介。

ロンドンはいま、大雨&すごい風。
つまり、嵐ってこと。
大丈夫かなぁ。ユーロスター。

しかし、ロンドン雨多いなぁ。
冬のロンドンは、雨が多いのと、日照時間が少ないのとで、気分的にはツライです。

MTVを見ていたら、トラヴィスの「何で僕たちの上に雨は降るのか？」という歌のミュージックビデオが流れていた。
あはは。
口ずさみたくなるよね。きっと。
ヒットするかも。

さて、これでいよいよロンドンでの仕事も終了。
今回は、内容的に充実してました。
思った以上の成功具合に、今日ヒロイシさんともガッチリ握手。
やっぱり、ゲームや音楽は言葉を越える。
この感覚は世界共通だ。

さてさて、どんなゲームが創られているのか、気になってきたでしょ？

ふはははは。

ではロンドン、さようなら。
もうすぐ日本に帰るぜよ。



水口哲也
水口哲也（写真右）セガ第9ソフト研究開発部を経て、2000年7月から株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（UGA）の代表に。現在新プロジェクトに向けて爆進中！

★皆さま、明けましておめでとうございます。師走も過ぎ、世紀末も越え、今年もテンションを緩めず、突っ走る所存。新年早々、ホームページが変わります。こう御期待。

www.spacechannel5.com/tmn JUMP!!

この日記の前日や続き、またリアルタイムで読みた〜い！って人は上のアドレスに即JUMP!!　直接ページに飛べるよ。

～ファミ通ドリームキャスト トーク Live! in 金沢から～

特別企画 ゲーム・クリエーター4人がとことんまで語り尽くした日

20世紀の終盤に産声をあげ、コンピューターテクノロジーの急速な発達とともに格段の進歩を遂げたテレビゲームの世界。最新のテクノロジーと、人間が本来持っている"楽しさ"という要素の幸福な出会いは、しかしある種の壁にぶち当たっている。ゲームとは本来何なのか、どうすればゲームがおもしろくなるのか、作る側と享受する側がともに幸せになるには？ 冬の金沢で4人が語り明かした"ゲームの規則"とは？



第1部 Trigger Mechanism of GAME

原初のゲームの"START"ボタンとは……？

第2部 Only Mutations Survive!

ゲームにとっての21世紀の"RESET"ボタン

斎藤由多加

さいとうゆたか●Yutaka Saito

ビバリウム
代表取締役

1962年生まれ。東京出身。サラリーマンを経験後、パソコン版の『タワー』を発表。1999年7月にドリームキャスト版『シーマン～禁断のペット～』を発表。ゲームに縁のない女性層も取り込み、50万本を突破。テレビのバラエティー番組にもネタとして登場するほど浸透。音声認識の作品であることでも新しいが、なんといってもシーマンの答えるセリフはユーザーの心を鷲づかみ。

西 健一

にしけんいち●Kenichi Nishi

ラブデリック
ゲームデザイナー・シナリオライター

1967年生まれ。東京出身。業界歴8年。ゲームデザイナーでシナリオライター。作品にプレイステーション版で『moon』、『UFO』。2000年1月にドリームキャスト版で坂本龍一氏と『L.O.L.』を発表。テキストレスのゲームに挑戦した作品。彼の作品のちょっとあまのじゃく的なアプローチが新鮮。意外性や、その実ナイーブなところが人気の秘密かも。トークライブ最多出演。

牧野幸文

まきのゆきふみ●Yukifumi Makino

ウェーブマスター
代表取締役社長

1964生まれ。名古屋出身。大学卒業後セガに入社。セガ時代はサウンド部。2000年7月1日分社化にともない、元サウンド部のメンバーとともにウェーブマスターを立ち上げる。2000年3月の独立準備段階に、ドリームキャスト版の『ROOMMANIA#203』を発表。ふつうの青年ネジくんの部屋を、神様になった気分でのぞいて運命にちょっかいを出す不思議なゲーム。泣いた人も多い。音楽の演出もさすが。

水口哲也

みずぐちてつや●Tetsuya Mizuguchi

ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ
代表

1965年生まれ。札幌出身。大学卒業後セガに入社。代表作はアーケード版の『セガラリー』シリーズ。2000年7月1日分社化にともない、元9研のメンバーとともにユナイテッド・ゲーム・アーティスツを立ち上げる。1999年12月の独立準備段階に、いい意味でセガらしくないデザインセンスの効いた作品を発表。その『スペースチャンネル5』の主人公うららちゃんがアメリカでもMTVのAWARDにも出演。

TALK LIVE 2000➡2001



第1部 Trigger Mechanism of GAME

原初のゲームの"START"ボタンとは……？

牧野幸文 WAVE MASTER × 西 健一 LOVEDELIC × 水口哲也 UNITED GAME ARTISTS

"おもしろい"の原点は何か？　"気持いい"の原点は何か？　心を動かすのは何か？　水口哲也、牧野幸文、西健一の3人が、エンターテイメントの原初の姿から、男女の"おもしろい"の差、伝えていきたいメッセージまで、かつてない切り口からゲームの奥底に眠る真実を解き明かす。

水口　このまえ、夜中に昔のフィルムを見てたの。100年まえの遊園地の映像なんだよ。ニューヨークの近くにコニーアイランドっていうのがあって、そこに世界で初めてできた近代遊園地。近代遊園地とそのまえとの違いは、電気を使ってるとかさ、いろいろあるわけ。で、初めてフィルムが発明されたのって何年か覚えている?

西　わかんないけど、100年ぐらいまえ？。

水口　1893年なんだよね。でさ、100年まえの映像見たときさ、人の顔がぜんぜん違うのよ。ちょっとしたことでも、アーッて言って笑っているわけ。ものすごく楽しそうなんだよ。歩いてるとエアが下からプシューって出てくるの。女の人なんかスカートめくれて、キャーって笑っているんだよ。あと階段がガタガタ動くだけで、ワーッて笑ってたりとか……。

牧野＆西　……?

水口　何が言いたいかわかる?

西　この100年で心が汚れてしまった、純粋さが失われた?

水口　心が汚れたとは思わないけど……。

西　いまだって我々はキャーとかそうは笑えないじゃないですか。

水口　おれがそれを見て思ったのは、どんどん時代が成熟して便利になっていくのと、人の笑顔は反比例するな、と思ったんだよね。何もないときって、ちょっとしたことに、感動できんだよ。いまはすごくいろんなものを持っちゃっているんだよね。だからちょっとやそっとのことで感動しないでしょ。

西　ピュアじゃなくなっているってこと?

水口　そうじゃないと思うんだけどね。何でこんな話をしたかというとね、当然ゲームって何かって考えていると思うのよ。おもしろいゲームをどうやって作ったらいいかって。どうしたらおもしろくなるかな、とか。考えるじゃない。でさ、どうすればおもしろくなると思う?

牧野　さすがですね。でも、たとえば何にも知らない赤ん坊って、高い高い、ってやってあげるだけでキャキャキャキャって喜ぶじゃないですか。

水口　それは変わってないんだよ。生理的なものは。感覚的なものはべつに進化もしてないしさ。人間そのまんまだと思うんだけど、感覚の向こう側にあるメンタリティーとかさ、欲望とかさ、そのへんがけっこう変わっていると思う。

牧野　じゃ、欲望を刺激してあげればいいの?

水口　おれはゲームっていうのは欲求や欲望のデザインだと思う。経験のデザインっていうかさ、体験のデザイン。ゲームってまだ25年ぐらいの歴史しかないじゃないですか。映像は100年経ってものすごい演出方法とかさ、本もできるぐらい。学校もあるし、ゲームは25年経って、大学でゲームの講座とかないよね。でもみんなこれだけ興味持ってやっていてさ、でも学問にはなってない。なんでだろうなって。

西　学問になったところで成熟したと言えるの?

水口　そっから始まるんじゃないかな。ゲームをおもしろくするための演出論とかさ、方法論とか、まだぜんぜん確立されてないんだと思うんだ。技術とかには左右されないすごく根本的な考察とかが抜けているんだと思う。

牧野　でも、映画とかって、逆にそういうのが確立され過ぎちゃって、最近ではそういうのを壊すような人たちが逆におもしろくなって来ているんじゃないの?

水口　映画がいちばんおもしろかったのは、もうちょっと昔だと思うんだよね。最初の映画って、ルミエール兄弟が作った機関車の映像とか、モノクロの映像で、しかも当時は音がなくて。それでも、小屋で見せたらみんなびっくりして逃げ出しちゃったっていう。20年ぐらい経ってから、ようやくドラマが入ってくるんだよね。そう考えると、最初はすごく生理的な子供だましとかびっくりするようなことがあってさ、そのあとだんだんドラマになってメッセージが伝わってくるんだよね。ゲームの進化にすごく似ているなって思う。ゲームも最初は点から始まった。ドットから始まって、それがあるところまで行ったら、身体ゆすってブンブン回すみたいなところまで行って、本当、ここ数年でしょ、CGとかポリゴンとか出てきて急によくなって。いまから3〜4年まえなんて坂本龍一さんの音楽をゲーム全編に入れようなんてあり得なかったわけじゃない。すごくチープな音源を使って、それで鳴らすしかなかった。アーケードゲームもコンシューマーゲームも。だから軽いビッグバンが、起きてたような気がするんだよね。

西　なんでビッグバンが起きているのに、メチャメチャおもしろいって言われないんだろうね。

水口　たぶん追いついてないんだと思う。

西　何が?

水口　クリエイティビティーが。

西　作る人の？

水口　そこだと思うんだ。だからすごくつらい時代なんだけど、ここは要するに天下の分かれ目で、このさきこの業界からおもしろい人間が輩出されなければ、ゲーム業界なんて終わるのかな。逆にこん中からすごくおもしろい人が出てくると、新しい未来が開けてくるのかな、って感じがするんだよね。だからピンチのときがチャンスかな、って。



Kenichi Nishi
西　健一

60/60という魔法の数字が意味するものは?

水口　あのさ、人間に映像を見せるじゃない。1秒間に10フレームだったら、パパパパパッて感じでしょ。10、20……、80、90、100と10パターンのフレームを変えた映像を見せていくわけ、そうすると60フレームになったところで、人間の脳波と血圧って上がるわけ。突然ピーンと。でさ、60以上は同じなの。突然上がって、それ

以上は変わらない。あとね、人間の視野を覆って、10パーセントから広げていくわけ。どこで脳波と血圧が上がるかというと、60パーセントのところなの。だから、なぜか60、60って言う数字なんだけど、60パーセントに60フレームの映像があったら、人間を没入状態にするんだよね。感覚的に。

西　血圧が上がるというのは没入することなの?

水口　脳波と血圧が上がるということは、ドキドキしている状態。要するにリアリティーを感じているわけ。たとえば、ジェットコースターの映像を見せたときに、視野が60パーセント、60フレームでやると、本物のジェットコースターに乗っているような興奮がやってくる。だからそれ以上は必要ないんだよね。それがトリガーって言うか、リアリティーにスイッチが入る瞬間だよね。



西　そこの基準から60フレームって来ているんですか?

水口　ショウスキャンっていうシステムが最初にそれを実証した。『2001年宇宙の旅』なんかの特撮監督をやったダグラス・トランブルという人が、1970年代にそういう実験をすでにやっていたのね。その実験のデータをもとにショウスキャン・システムを作りあげたんだけど、彼はそのあとみずから監督した『ブレイン・ストーム』っていう映画ですべての映画館をショウスキャンに変えようとした。けっきょく、この試みは結実しなかったんだけど。こういう人間の感覚的な共通項っていうのは、測定しやすい。このぐらいの刺激は気持ちいいとか、悪いとか、比較しやすい部分だと思う。そう考えると、アーケードゲームは比較的作りやすいんだよ。リアリティーとか、リアルさで人を楽しませるっていうのは、がんばれば、よーくよく観察したり、よーくよくいろんなものを研究すれば、決してできなくはない。だけど、僕がアーケードをやっていて壁にぶち当たったのは、メッセージが伝えられないっていうこと。時間的にも、構造的にも。そこが決定的な違いだと思った。

西　でも、ゲーセンのゲームってやるとなんかスカッとするけど。

水口　うん、でも基本はジェットコースターと変わってない。ところで、100年まえのジェットコースターでもループとかあったの。知ってた?

遊びの4要素、めまい、競争、模擬、偶然

西　100年まえで?　回ってるの?

水口　回ってるよ。いまの原型が全部あった。遊びの4要素って言っている人いるじゃない。ロジェ・カイヨワって。彼によると遊びの要素って4つあるの。"めまい"、"偶然"、"模擬"、"競争"。まだ電気もない時代にさ、人間っていうのは、遊ぶ動物である、と定義してる（『遊びと人間』）。4要素の"模擬"っていうのは、遊びと会話があって、たとえばままごとをする。"めまい"っていうのは山の草すべりって書いてあるんだ。雪のときにソリで滑るのと同じに草の上を滑るやつね。

西　"めまい"って単純に子供とかってさ、自分でグルグル回って……。

水口　そういうやつ、そういうやつ。スピードから来る、ちょっとしたクラッとするめまい。

西　ほかは"競争"?

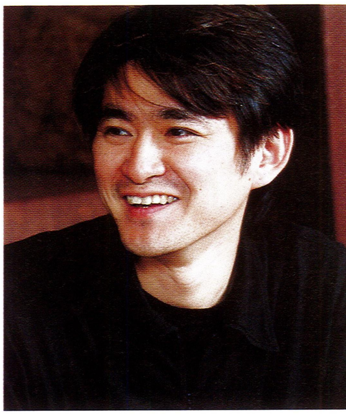
水口　みんな負けず嫌いでしょ。負けていい、なんて思っている人はいないでしょ。それはもう本能的にプリインストールされている。闘争本能が。最後が"偶然"。"偶然"っていうのは、宝くじや競馬。ギャンブルもそうだしね。でも、この"偶然"というのはすごく重要なファクターだと思っていて、『バーチャファイター』っていう名作があるじゃない?　あれはぜんぜんへたな女の子がやっても10回に2回ぐらいは勝つんだよね。偶然。で、あの"偶然"がちゃんと入れ込まれていたんだよ。僕は鈴木裕さんが意図的にそれをがやっているのを見てたんだけど「やっぱり偶然性がなけりゃおもしろくないんだよなあ」って彼が言っていて、僕はそのときゲームを作ってなかったんだけど、最初何言っているんだかわかんなかったのね。でも、あとでなるほどな、と思ったの。いいゲームってさ、隙間があるんだよね、偶然性が。誰でもひょっとすると勝てるかも知れないという。

西　『バーチャファイター』の"偶然"ってどういうふうになってるんですか?

水口　あれはねえ……ぜひ鈴木裕さんに聞いてください（笑）。

男が求めるクライマックス、女が求めるのは?

水口　最近西くんと同じ本『話を聞かない男、地図が読めない女』



Tetsuya Mizuguchi
水口哲也

を読んだんだけど、男と女は生物学的に違うって、要するに女の人は地図を見るときに、進行方向に回すの。男は、回さなくてもわかる人が多い。ほかに、女の人は音楽を聞いているときに電話がかかってきて……。

西　さっきそれ、ちょっとしゃべってたんですよ。お母さんってたぶんそうだと思うんだけど、テレビつけたまんま、台所仕事をやっているときに電話かかってきても取れる、っていう。テレビを見てるっていう行為と、電話で話しているっていう行為と、料理を作っているっていう行為ってよくやっているのを見ません?　男だとテレビを見ているときに電話かかってくるとテレビのボリューム下げたり、消しちゃったりすることが多いんですよ。でも女の人って、脳が並列処理に向いているんですよね。男は1個やっているとそれに没頭しちゃうから、ほかのことまでいっぺんにできない。どっちがいい悪いじゃないんだけど。違うんですよね。

水口　っていうか欲求っていうか欲望も違うから。きのう『チャーリーズ・エンジェル』見たんだよ。

西　僕も見ました。

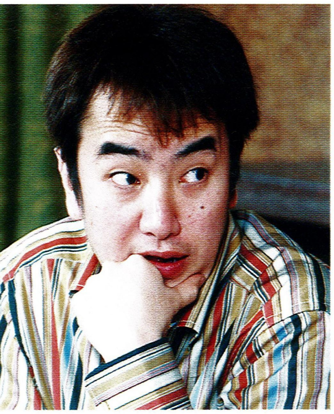
牧野　僕はまだ。

ダグラス・トランブル
Douglas Trumbull。1942年4月8日生まれ。アメリカの映画監督、特殊効果スーパーバイザー。『2001年宇宙の旅』（1968）、『未知との遭遇』（1977）、『ブレード・ランナー』（1982）の特殊効果を担当。1984年にShow-scanという映像フォーマットを作り、自身の映画を専用劇場で公開する。

ロジェ・カイヨワ
Roger Caillois（1913～1978）。フランスの社会学者。遊びと聖性の社会学の研究が有名。代表作に『遊びと人間』※2社から発行（多田道太郎・塚崎幹夫訳、講談社学術文庫）・（清水幾太郎・霧生和夫訳、岩波書店）、『妖精物語からSFへ』（三好郁朗訳、サンリオ）などがある。

遊びの4要素
ロジェ・カイヨワが『遊びと人間』の中で展開した遊びの4つの要素、アゴン（競争→スポーツなど）、アレア（偶然→ギャンブルなど）、ミミクリ（模擬→演劇など）、イリンクス（めまい→ジェットコースターなど）のこと。この説が正しいかどうかはべつにして、"遊び"に関しての記述には必ずといっていいほど出てくるので覚えておくとグッド!

『話を聞かない男、地図が読めない女 ―男脳・女脳が「謎」を解く』
アラン・ピーズ、バーバラ・ピーズ著　藤井留美訳（発行主婦の友社・発売　角川書店、1600円税別）。なぜ男は一度にひとつのことしかできないのか、なぜ女は方向音痴なのか、なぜ女はよくしゃべるのかなどなど。その真相は脳の違いにあった。



Yukifumi Makino
牧野幸文

水口　あの映画、セオリーなんて無視しているんだよ。ストーリーもメチャクチャだし、脈略もないし。でも、女の子は「すっごいおもしろかった」って言う。どこがいいわけ?　って聞くと「やっぱ女の子の夢とかあこがれがねえ、微妙に全部入っているんですよ」なんだって。つまり、女の子がこうしたいとか、こうなりたいっていう欲望が映画の中で全部実現されちゃっているわけ。



西　山場も何にもないんですよね。でも、『ROOMMANIA#203』は、女の子のファン多いですよね。

牧野　あれは、逆に女の人が見る男のひとり暮らしみたいな見かたも入っている。

水口　『moon』って女の子がメチャクチャ多いじゃない。女の子ファンが多い。半分近い女の子だよね。半分っていうのは、相当多いってことだよね。でさ、おれの友だちにもいっぱいいるわけ。おまえ、いままでおもしろかったゲーム何?　って聞くと、「『moon』ですかね」って言う答えがけっこうあって。

西　水口さんの友だちで『moon』をやったっていう人と、1回食事しに行ったことがあって、それですごい勉強になったのは、何がよかった?　っていうことを聞いたら、達成する感じがないって言うんですよ。男の理屈だとスタートがあって、エンディングがあるときに、なんかやっぱりエンディングのまえにものすごいでかい起伏の山場を用意しておいて、それを達成したことで遂げられるっていう構造にもっていくじゃないですか。それは当然だと思ってたけど、そんなの女の人ってぜんぜん喜んでもいないし、ピクリとも来てない、ってうかどうでもいいみたいですね。『moon』というのはそういうのを考えないで、ロールプレイングゲームのセオリーをはずして、はずしてやっていったら、そういう達成感みたいなの、本当に達成したのかしてないんだかわかんない感じ、そういうところにわざと持っていったら女の子が喜んでくれた。

ロマンス、ソウル。ゲームは原点に回帰するか?

西　総決算じゃないけど、僕が行きついたところなんですけど、『L.O.L.』の広告で、「ニンゲン同志の愛は、もう語り尽くされたのかも知れない。」というキャッチになっていますけど、でも虫とか生き物の話で人間が出てこないんですよ。それで、愛っていうものを書こうと思っていて、愛っていうのはなんぞやってずっと僕は追っかけてて、なんなんだろうって思ってた。でもね、僕はいまロマンスをすごく書きたいところに戻って来て、やっぱり恋愛はいいですよね。そうでもないですか?

牧野　いやいやそんなことないですよ。ていうか、僕が『ROOMMANIA#203』をやったときに、あのゲームはいろんなユーザーの関与においてその数だけシナリオを用意しなくちゃいけなくて、当然、それは、ハチャメチャな話もあれば、物悲しい話もあれば、そんな中に当然恋愛も入ってくる。だから恋愛は絶対必要だと思います。

西　ロマンスだよ、ロマンス、21世紀は。

水口　ロマンスって普遍的なものだよなあ。

西　いつまでたってもロマンスってありますからね。永遠だし。

牧野　子供もそうだし、いくら年をとっても、恋心って忘れない。

西　そういうところをちゃんと書いていこうかな、というふうに21世紀は、と思っているんですよ。いまんところはね。

水口　僕はね、超ソウルなやつをやりたいの、僕は。ロマンスっていうのとちょっと似ているんだけど。魂。このまえ、自分の中で、おもしろいおもしろくないって記憶に残った映画とか小説とかの傾向を挙げてみたのよ。佐藤雅彦さんってCMプランナーの人が自分の好きなCMを全部洗い出してみて、それをつなげたときに自分の傾向がわかって、自分のセオリーを見出したんだけど。僕もたまたま時間があったときに、自分の好きな映画、自分の好きな小説を挙げてみたときにそこに共通項があったんだよなあ。それは、ソウルなんだよ。たとえば『スター・ウォーズ』とか『マトリックス』は好き嫌いがあると思う。でも見て、感動したじゃない。で、何に感動したかっていうと、すげえCGとかさ、アクションがすごい、っていうことじゃないんだよね。感動しているのは。何のためにみんなが動いているのかということ。ルークにしても、ダースベーダーにしても、けっきょくさ、魂なんだよな。だからソウル・ムービーだって感じがするんだよね。永遠に続いていくさ。そういうものがないものは簡単に通り過ぎちゃうし、そういうものがあるものが記憶に残るし、歴史にも残って行くのかな。

牧野　なんか聞いているとソウルとかロマンスとか、言葉は違うけどたぶん根本的に言っていることは同じような気がするけどね。どっちも、いわゆる喜怒哀楽すべてに関与しているじゃないですか。

水口　やっぱバック・トゥー・ザ・ベーシックだよなあ。

西　原点回帰ですか。

牧野　ていうか原点って何ってところは、いつもそう思います。そういう話を聞くたびに。ロマンスだとかソウルだとかって言うじゃないですか、けっきょくそれってなんだ、って言ったら、何か気持ちを高ぶらせてくれるもの。ロマンスも同じじゃないですか。けっきょく喜怒哀楽。つまり喜怒哀楽を違う言葉で言っているだけの話じゃないかなあ、という気がものすごくするんですけどね。だからこそ原点回帰、だからその原点てなんなの、ってすごく考える。

西　そこをちゃんと踏まえないとわかんなくなってきちゃっている。

牧野　そうね、どっか1個だけ突出しちゃって、驚かせることだけに執着しちゃったりとか、怖がらせることだけに執着しちゃったりとか、なんとかっていうんじゃなくて、喜怒哀楽の感覚をちゃんと味合わせてあげること、それが大事なんじゃないかな。



トークライブの会場は、宿泊もした旅館の会議室で行われた。扉川が目の前の静かな場所で、みんな真剣に聞き入っていた。



第2部 Only Mutations Survive!

ゲームにとっての21世紀の"RESET"ボタン

水口哲也 UNITED GAME ARTISTS × 斎藤由多加 VIVARIUM × 西 健一 LOVEDELIC × 牧野幸文 WAVE MASTER

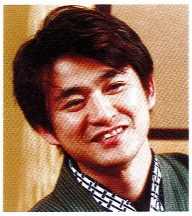
第一部の3人に、『シーマン』の生みの親斎藤由多加氏を加え、ゲーム理論、記号論をはじめとしてプロダクションシステムの作りかたまで、どうすれば革新的なゲームが生まれるのかを語り合った。ゲームのワンパターン化を打破する秘策はあるのか？　シリーズ全盛のゲーム界に喝!!

西　ゲームって何っていうのも突きつめて考えるとわかんないよね。10年まえよりいまのゲームはおもしろい部分もあるし、変わってない部分もある。だから10年後にいまよりすごいゲームが来てるかっていうと、水口さんなんかはおもしろくなっているよ、って。

水口　たとえば『シーマン』っていうゲームは10年まえにはできなかったわけでしょ。

斎藤　音声認識という意味ではね。いわゆる表現力のアップ。そこは分けて考えないといけないよね。

水口　でも、けっきょくいまのゲームの進みかたを見ていると、やっぱり技術というものがくっついて来るわけじゃない。で、どうあるべきっていう本質論を語れば確かにそうなんだけど、総合的な点から見ればおもしろさがそこに依存してるんじゃないかな。



牧野　技術が進歩して、進歩した技術を使ってどういうおもしろいものを作るか、って考えかたをしちゃうからおかしなことになるんじゃないかという気がする。そのおもしろいものを作るためにこれがいるんだ、っていう必然性がないといかんのじゃないかと。

ゲームの記号論とカオスの狭間で

斎藤　『シーマン』とか『ROOM-MANIA#203』はゲームなのかって話ですけど、僕はね、ビジネスソフトとかユーティリティーとか、管理ソフトとかいうような機能をもたない、そのほかの役に立つか立たなかわからないものをフリースタイルって呼ぶことにしたい。

西　自由形！

斎藤　だから、たとえば『シム・シティー』なんかも、最初に発売されたときね、ブローダーバンドから。教育ソフトっていうカテゴリーだった。「これは情緒教育で、市長になって公共性を養うでしょう」って。数学のソフトとかブローダーバンドがいっぱい出して、そん中に『シム・シティー』も入ってた。ところがあれがゲームとして、みんなが遊んだから、ゲームと言われるようになった。どんな形態のものがあって、どんなにいままでの文法と違うものが出て来ても、それはアリだ。芸術って、そういうものなんですよ。

西　すばらしい。『シーマン』はゲームですよね。

斎藤　そうですよ。だってね、マッキントッシュのソフトでね、『サージェン』っていう1985年のソフトがあるの。Macが出た翌年に、これはモノクロームで、チュンなんとかさんっていう、中国人のたぶんお医者さんの卵が作ったソフトでね、自分が習った心臓の外科手術をシミュレートできるソフトで、マウスでピーッと切るんだよ。

西　ありましたね。

斎藤　ありましたでしょ。で、僕持ってんだ。シリアルナンバー手書きだよ。あのね、ちょっとまえにPS2で開発するのは、たいへんな労力がかかるってよく騒いでましたよね。じゃあ、仮にここにバーチャルマシンがあって、無限大の描画性能を誇る、って言ったときに、表情のひとつひとつまで本当に作り込んで、それで、ゲームがおもしろくなるかっていう問題に突き当たると思う。でもね、ゲームって基本的には記号的なものなんですよ。極めて。記号的でなければならないわけ。ある文法にのっとってのやり取りですから。で、本当にグラフィックがどんどんどんどんリアルになって、AIも進化して、音声認識も進化していったときにそれはカオスになって、それはいまのこの会話といっしょで、ゲームにならない。ルールがある以上記号的になるのが宿命で、手を使っちゃいけないからサッカーはおもしろいみたいなものがあるじゃないですか。野球っていうのはその瞬間瞬間を取ってみると、投げてるか打ってるか走ってるかの3つしかないわけですよ。極めてやってることは単純で、そのすごく極めて単純な中にそれが積み重なったときに、監督の采配に涙を流すとかね、ドラマが生まれてくる。だからゲームのクリエーターっていうのは、ここで何を試したいんだっていう、ひとつの投げかけをして、その制約にのっとって、その制約の中で人々が鍛練をするなりって方向を作るだけでいい。だから『テトリス』みたいに極めて限られた中で、あれ、本当に僕おもしろいって思うんですよ。



西　『テトリス』すばらしいです。

斎藤　うん。ああいうものが3Dになったからといって、おもしろくならなかったでしょ。まだまだ文法が未開拓な分野だから、『テトリス』は少なくとも紙ではできなかったわけだし、それまではああいう時間軸を持ってなかったからね。これから新しい技術が出てきて、その新しい表現方法がなければできないゲームっていうのは出てくると思う。それとね、たとえば、僕はいま音声認識で感じている限界があるわけですよ。でも、音声認識の技術がどんどん進んだとして『シーマン』がおもしろくなるのかって、それは別問題ですよ。何でも認識できるようになったらおもしろいかって、わからない。あれ、坊主めくりですからね、何に反応するかって。

牧野　水口くんがさっき"偶然"とか言ってたじゃない？　遊びの要素のひとつが"偶然"だと。で、『バーチャファイター』に"偶然"があるからおもしろいって。それを言うと、いまの話の流れだと、音声認識で言うと、音声認識が100パーセントじゃないからおもしろい、

Yutaka Saito
斎藤由多加





という要素もあるのかなあ、と。

斎藤　そうですよね。100パーセントって何だって考えてみると、たとえば、僕とみなさんが話してても、相手の言っていることを100パーセントは理解しテなしてないわけですよ、人間の脳は。理解しているつもりで、じつは勝手に都合のいいことに解釈している。100パーセント相手が言っていることを理解することは、言ってないことまでも理解することですからね。こいつ腹ん中で、って。相手が心の中で止めて置いたことを、理解できるようになってしまうと、その時点でそうとうけんかが起きると思うんですよ。この野郎！　って。しょせん、個体っていうのはそういうもんなんです。競争の中で生きていますから。だから人間社会でも100パーセントなんていうのはあり得ない。それでうまくいってるんです、世の中は。どうもどうもお世話になりました。本当にありがとうございました。いやいやそうおっしゃっていただいて、本当にこちらこそって。100パーセントなんてない。本当は人間世界が仮に80パーセントだとしたら、ゲームの音声認識は30パーセントみたいなもので、その30パーセントの中でおもしろさを出すから、それが70パーセントになったからっておもしろくなるってことではないと思うんですね。



牧野　エラーがあるからこそ、おもしろい。

西　でも、それって制約があるからおもしろいってこと？

斎藤　そうです。ゲームって記号的なものですから。ゲームっていうのは、その制約の中でのみ成立するもんです。『囚人のジレンマ』っていう本知ってます？　基本的なゲーム理論の本なんですけど。たとえばね、物事を伝える方法論として、社員に何かを伝えるときに思っていることを全部言うとわかんなくなるじゃないですか。だから、とにかく納期どおりに課された仕事をやれば、ボーナスが上がるっていう方程式を作って、伝える。社員は、そうかって思ってがんばるわけですよ。でも本当は、それ以外にもこうしてもらいたいことととか、執務態度とか、顔つきだとか、着てる洋服だとか、なんでもかんでも言ったらキリがないでしょ。つまり、人間のやり取りっていうのは縛りの中で成立しているわけですよね。言葉のやり取りっていうのはね。ですから縛りの中で初めて成立する。これから10年間で、コンピューター技術は進歩するでしょう。でも、ゲーム理論にのっとって、やり取りの中でおもしろさを表現するっていうのは、10年後も変わらない。道具はそろうかもしれない。選択肢は広がるでしょう。だから、重要なのは、読者の人たちで、いいグラフィックがおもしろいって言う人はいますし、それは否定しないですよ。ただそこに、業界そのものがだからと言って逃げて行くと、まったく同じゲームをリアルに表現するだけになっちゃう。

変なもん作って
ナンボの世界とは？

斎藤　"絶対こんなゲーム売れるわけがないコンテスト"をやる中にいいものが僕はあると思うな。絶対こんなもんなんか売れるわけがない、きっとおれしか買わないよ、っていうのをすけべ心や、煩悩を捨てて考えると、そこに何かヒントがあると思うんですよ。

水口　それはあるかも。

斎藤　うん。だいたいコンテストに応募してくるのは、紙に書いてそれなりにエネルギーを割く人だから、何もないわけじゃない。でも過去の何かに似てしまっている。過去の前例から外れていれば売れるという意味じゃないですよ。でも、外れている中に、まったく手つかずの分野が存在するだろう、という意味でね。100個あったうちに1個あるかどうかだけどね。きのう、マンガの審査をやっていて思ったんだけど、マンガはやっぱり進んでいるんですよ。それは1本作るのにひとりでがんばればできちゃうんだもん。塗装工の人も描いて応募してる。でも、ゲームの場合には、誰かを口説かなきゃ、っていう妙なハードルがあるじゃないですか。予算的に。誰か口説かれる人って、いやが応でも見ますよね、短絡的に。ペイするかどうか。だから、本当におもしろいものが出てくるのはインディペンデントの会社だと僕が言っているのは、そこなんですよ。こんなのに金を出すのはおれしかいない、って自分でアルバイトした給料とか、アルバイトしたお金でやってくる中からとんでもないものが出てくる確率が高いっていう意味でね。

西　いや、確率は高いですよ。

斎藤　いまや確率論の世界ですよ。ゲームははっきり言って。でも『シーマン』みたいな、あんなへんてこりんなものが、もっともっと出てくるような土壌を作っていくことから始めないといけないわけですよ。企業論と、いわゆる小さな映画スタジオから新しいムーブメントが起きるっていうのは密接な関係があるけど、同じことではないと思う。インディペンデンスの、本当に自分の金でやって、ベンチャー企業化みたいな意味じゃなくて、そこから変なやつが出してくる文化があるじゃないですか。それがある種の資本というフィルターを通すときに、変なものが落ちちゃう。ゲームの企画でも。それが残念だなあ、って気がするんですよね。

牧野　映画と同じで、1度大きくなって、見直されている時期なんじゃないかと。

斎藤　そうそう。ワンパターン化してる、ってことが問題なわけで。バリエーションが出てくればまたつぎの時代が始まってくると思うから。何が悪いって言えないのがワンパターン化のよくない、わかりにくいところでね。何が悪いのかわかんないんだけど、みんな同じことをやってちゃダメだよ、って

『囚人のジレンマ』

ウィリアム・パウンドストーン著（松浦俊輔訳、青土社　2600円）。「フォン・ノイマンとゲーム理論」というサブタイトルのゲーム理論書。なお、〝囚人のジレンマ〟の問題を象徴的に扱ったPrisoner's Dilemmaというリチャード・パワーズの小説もある（邦訳なし）。この小説でも、〝囚人のジレンマ〟の問題が出てくるが、例は赤狩りで捕らえられた共産主義者になっている。

〝囚人のジレンマ〟

強調か裏切りか？　個人と個人の人間関係に応用できる問題で、代表的なものは以下のよう。共犯として捕らえられたふたりの囚人がいる。しかし確たる物的証拠はないので、証言が頼り。そこで、検察は取引を持ち出す。ふたりとも黙秘した場合は1年の懲役刑しか課せられない。片方が自白し、片方が黙秘した場合は自白したほうが無罪、黙秘したほうが懲役20年。ともに自白したらともに懲役5年。この取引を持ち出された囚人たちはどうすればいいかという問題。もちろん、相手の対応はわからない。理詰めで考えれば自白したほうが得。だが、もしもここに協調があればふたりとも1年の刑期で終わるというもの。

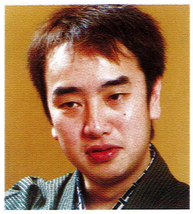
板チョコシステムズ

ソフト界の職人芸、手作り感覚のマッキントッシュ用ゲームをさみだれのように出し続けている会社。歴史は古い。ラショウという謎のクリエーターがわりといい意味で好き放題やってるって感じ。あきれてつい笑ってしまうソフトを出し続けている。
http://www.itachoco.com/

いう。
西　本当に同じものをやってたらつまんないって。人生時間限られているあいだに、よくそんなにひとのマネしたようなものを作っていられるなあ、と思う。その点リスキーにやってますよね。わけわかんないものを。『ROOMMANIA #203』ってよく……。
斎藤　いやもう、わけわかんないのいっぱい出しましょうよ、本当に。わっけわかんないの。でも、わけわかんない者どうしは同盟組んじゃいけない。
西　そりゃそうですね。孤立無援で、勝手にやってないとダメですよね。ただだから、本当にうちもつぎ作れるかきびしい局面に行ってるんだと思う。
斎藤　そういうときはね、ジョン・レノンみたいに主婦業をやるんですよ。それで、これだっていうときにまたやる。ところが50人いる会社の社長はそれができない。
西　できないですよね。
斎藤　でも8人だったらできる。
西　そうなんですよ。

販売と制作の分離こそ重要!

斎藤　映画の世界がいちばんよくて、クランクアップしたら、お疲れさま、またつぎの撮影のときに声をかけるからね、って言って、それで伊丹組とか言って、成立している。でも、組とか言ったってサラリーマンじゃないから、つぎのネタ浮かぶまで一生懸命やるじゃないですか。やっぱりあのシステムがないとね。あのシステムをやるためには、言ってみれば、配給会社と、プロダクションが明確に分かれてないといけないと思うのね。それを確立すればフリーのゲームプロデューサーっていうのもありだと思う。
水口　いま斎藤さんが言ったのは、そのまんまで、やっぱり1回作ったものはばらすっていうのが基本かな、っていうふうに思っているんだけども。それが、維持しなければいけない、っていう発想になってクリエイティブなプロダクションを上場させようって話になると、クリエイティブの矛先はお金に変わっていく。もちろんそれも大事な話なんだけど、僕らのインセンティブは株式ではなくてつねにロイヤリティであると思わなきゃね。



斎藤　そう。ルーカス・フィルムが公開したら、『スター・ウォーズ』は続かないと思うなあ。
水口　続かないねえ。ゲームにおけるスタジオと配給会社との分化が当面の課題。まあ、それぞれ意見はあるし、読者にも業界の人にも異論はあると思うんだけど。おもしろくて変なもん作るやつは作ることにもっと集中する。そしてそれをどうやって世の中でうまく化学反応起こすかを考える、仕掛けのプロフェッショナルがいる。そういうふうにもっと深くやっていければいいんだけど。
斎藤　変なものがいっぱい出てくるといいな。"変なもの基金"ってセガはそういうものを作ったらいいのにね。変な企画来い！　と。セガだな、セガ。その使命を帯びているのはセガ。プレイステーションではない。ドリームキャストでこそ、ね。板チョコシステムズって知ってます？　Macでちょっと変わった、すごくユニークなタイトルを出しているんだけど、これがいいんだよなあ。ああいうのが出てくる中にバーンと1個あるといいのになあ。怪しげな。いいすねえ。あのさ、パッケージやマニュアルに書かなきゃなんないもんっていっぱいあるじゃない。それを全部とっぱらって、海賊版みたいにノンラベルで、ドリームキャスト用ってシールだけ貼って、「何これやってみよう」「わっ!」って、そういう時代に早くなんないかね。

トークライブ 総括

読者を招いてのトークライブも、すでに1年以上続けている。今回の金沢でのトークライブは、とことんまで語ろうということで、泊りがけで行った。

待たれるゲーム理論の確立

現在のゲーム界でもっとも問題になっているのは、ハードの高級化にともない、製作費が高騰しているわりには、市場に活気がなく採算分岐に達する製品が少なくなっていることだ。そのため、採算の見込みの立つシリーズものが市場を席巻し、ゲームの新しい可能性を切り開く意欲作が、評価されながらも営業的には採算がとれず、次回作が作れなくなってしまうという悪循環を生んでいる。

まず、革新的でおもしろいゲームを作ること。そのための方法論は、対談中にもあるように、模索中の段階。というよりは、これは個人の頭の中にある。遊びの4要素や、これまでに研究されているゲーム理論ももちろん参考になるが、インタラクティブなゲーム理論の確立が待たれているのは確か。理論から実践が、即導き出されるわけではないにしても、補強や反論の対象になる基礎的な理論はあるに越したことはない。

もうひとつは、製作のシステムにも絡んでくることだが、新しいアイデアを持ったクリエーターの発掘。アイデアを形にするための新しい道筋を作ることも必要になってくる。

地道な努力、継続は力なり

問題は、そのあとだ。アイデアなり、プロトタイプを形にするお金をどうするか？　第2部後半で斎藤氏が述べたとおり、映画のようなスタイルのプロダクション化（外注ではなく）、それを支える配給システムの確立が求められている。

もうひとつには、一見消極的なようだが、現在の市場規模に見合った製作費でゲームを作り続けること。そのためには、PCでのゲームデビューや、過去のゲーム機のパブリックドメイン化など、ゲーム業界全体が一致団結して作るプロジェクトなども必要になってくるのかもしれない。

ファミ通DCは、ドリームキャストの応援雑誌だが、ドリームキャストにこだわらずに、クリエーターどうしや、読者と直接顔を合わせる機会を作ってきた。今後も、ゲーム業界の発展を願って、このトークライブを続けて行く。何かクリエーター自身にも、我々にもヒントとなってくれるものが見つかることを期待して。

Present!! プレゼントです!!

オリジナル九谷焼



泊まった旅館で金沢の九谷焼の絵つけができるというので、読者のみなさんにプレゼントしようということに。トークライブの第一部が終わって、まずそばの犀川で撮影をすませ、絵つけ開始。でも、みんな悩む、悩む、悩む。何を描いていいのか……。最初に描き始めたのは斎藤さん、2001年はヘビ年なのにドラゴンが好きだから、と絵はドラゴン。皿の裏にはシーマンまで描かれている。いちばん最後まで悩んでたのは、水口さん。西さんのお皿の裏は、グルグルとめまいを誘発させるマークが。いちばんシンプルで、美しいのが牧野さんのお皿。

で、この世界にひとつしかない記念すべきお皿を、各1名の方、合計4名の方にプレゼントします。はがきに、①欲しいお皿、②郵便番号と住所、③氏名（ふりがな）、④電話番号とEメールアドレス、⑤お皿の制作者へのコメント、を書いて、〒154-8528（株）エンターブレイン・ファミ通DC「トークライブ絵皿」係まで。締切は2月9日（消印有効）。



みんな真剣に絵つけ中。九谷焼は黄や緑が特徴。

いよいよ予約開始!!

セガガーン！

題字　竹崎 忠（セガスタ）　0000003

魂の本
ピピン・プロジェクト バンダイのマルチメディア戦略
高橋範夫著／光栄
本体1456円＋税　ISBN4-87719-376-6

かつてセガの盟主になりかけた玩具業界の重鎮バンダイ。5年まえにはこんなプロジェクトもしてました。「敗れても首だけはとられるな」という山科社長の言葉に納得。



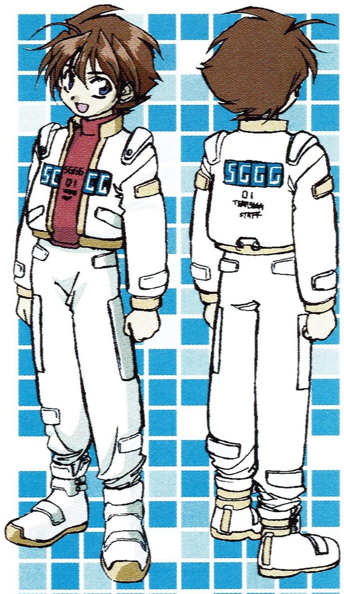
待望のスクープ!! セガガガ主要人物の詳細データを公開!!



これまでは外見と簡単なプロフィールしか明らかにされていなかった、プロジェクト・セガガガのメインスタッフ。しかし、ついに彼らの真の姿が明かされる！　まず今回は、瀬賀太郎と秘書アリサのふたり。キャラ全身図もあることだし、イラスト投稿も頼むぞ！

瀬賀太郎（せがたろう）（声・野田順子）

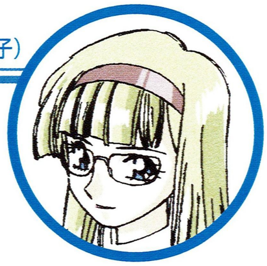


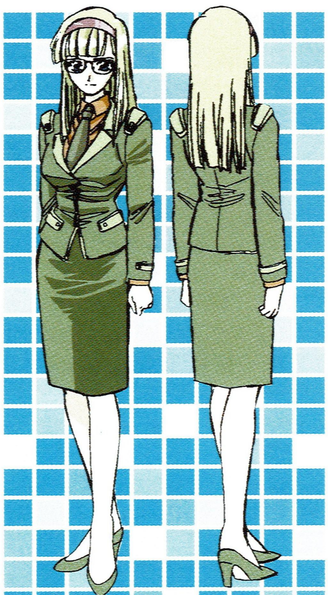


小さな体の中に、ゲームへの限りない愛を秘めている15歳の少年。育ち盛りだ。

セガの極秘プロジェクト"セガガガ"のために、スーパーコンピュータ・テラドライブが全人類から選出した少年。そのまえは、地方都市（岡山県倉敷市）で暮らすゲーム好きな高校１年生（15歳）だった。ひたむきで純真な心を持ち、誰にでも好かれる明るい少年で、セガの救世主となる（予定）。セガガガでは側に美人秘書と美少女がいて、うらやましい限りだが、本人は忙しくてそれどころではないらしい。好きなゲームは『アレックスキッド・ザ・ロストスターズ』。シリーズ随一の大きな耳がたまらないらしい。

秘書アリサ（声・井上喜久子）





理知的な雰囲気を持つ美人秘書。そう言えば、初代『ファンタシースター』主人公と同名？

セガガガのふたりをサポートする専属秘書。ゲーム進行のナビゲーター役として、プレイヤーにさまざまな情報や、アドバイスを与えてくれる。美人で有能なキャリアウーマン（巨乳）だが、どこか世間とズレた天然ボケの部分も。社内に隠れファンも多く、彼女主演のゲームを望む声も多い。また、いつもやさしいが、じつはかつて歴戦の勇者だったという噂もある。好きなゲームは『ガールズガーデン』（ちなみにSC/SG共用で発売されたソニックチーム中社長のデビュー作）。……この人もマニアだと思われる。

開発者が語る声のひと言メモ ―― 瀬賀太郎編

主人公らしく、叫ぶシーンなどが多かったので、声の野田さんにはご無理をおかけしました。劇中の『アレックスキッドの歌』は必聴！



➡ゲームを愛する心は誰にも負けない太郎。熱いセリフが多そうだ。

開発者が語る声のひと言メモ ―― 秘書アリサ編

セリフに専門用語が多かったが、声の井上さんはスラスラ読んでくださって大助かり。しかも「スプライトを横方向に……」なんて内容を。



➡ゲームの内容を説明するため、セリフは専門用語の連発だったとか。

21世紀に残したい!?
セガ名作ゲーム列伝

『セガガガ』内で開発できるゲームソフトは、セガが実際に開発・販売してきたものばかり。オリジナルを知っている人は、懐かしさにむせび泣こう!!

スペースハリアー3D



(1988年・セガ・マークⅢ)

マスターシステム後期に登場した知られざる名作。3D機能専用のためマイナーに終わったが、独特の美術とサウンドはプレイの価値大。とくに2面の音楽は必聴！

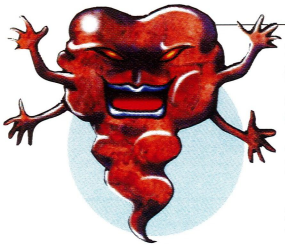
輝水晶伝説アスタル


(1995年・セガサターン)

サターン初期を飾る傑作。じつは最強スプライトマシンだったサターンの底力を見せつける職人的なドット絵のテクニックが映える。おまけアニメもいい出来。

21世紀にバリバリ活躍!?
ゲーム開発者図鑑

RPGパートで獲得し、ゲーム開発の戦力にあてる開発スタッフは、なぜか妖怪じみているのだ。



マネマネ

おもにゲームの企画製作の部分で現れる妖怪。自分自身の技というものは持たないが、ほかの妖怪のスタイルをそっくりコピーする能力を持ち、時流にうまく乗ってしぶとく生き残る。案外クレバーで強力な妖怪と言える。**【推定戦力】**★★★

妖怪サボリ

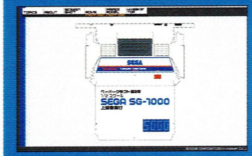


盆や暮れの忙しい時期に多く出没する妖怪。突然、音もなく現れて、有無を言わさず休みを取ってしまう。ふだんから気配をたくみに消しており、仕事をしていなくても誰にも気づかれない。「ユーキュー、キューカ」と鳴く。
【推定戦力】★★

セガガガ 公式サイト通信

http://www.segagaga.com

昨年末の怒涛の更新ラッシュのおかげで、一気に賑やかになった『セガガガ』公式HP。総帥ゾルゲール哲氏による"セガガガ信者"の募集コーナー、第2弾の"SG-1000"のデータがアップされたペーパークラフトコーナーなど、見どころは満載だ。五体投地の礼とともに1日5回はチェックせよ。



⬆実際に組み立てた人は、その完成度を報告してくれ！

セガガガの穴

●ついに『セガガガ』の発売日が大決定！ 通常版・初回限定版ともに2001年の3月29日だ。●ちなみに初回限定版の特典は、外でも着られる"セガガガTシャツ"、歴代セガハードの"ロゴピンズ6点セット"、ゲームの情報などが掲載された"セガガガ手帳"。なんだか幸せだな。●また、ソフトと同時に『セガガガ』仕様のビジュアルメモリも発売決定（価格2800円）。金色の"8ビット"ロゴなど、全体的に初代メガドライブ本体を意識したカラーリングがあざといぞ（笑）。●それぞれについての詳細は、次号以降で！



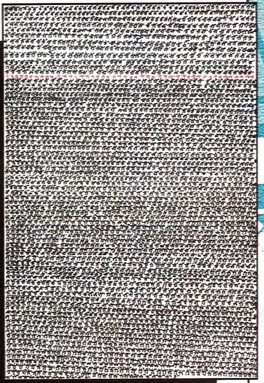
➡これがセガガガVM。公式HPでも紹介されている。

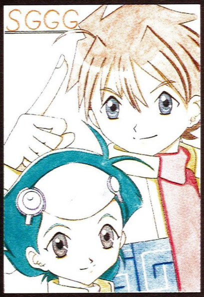
発売日 3月29日発売予定	**ドリームポイント** 300ポイント	**発売元** セガ	**対応周辺機器**			
ジャンル シミュレーションRPG	**プレイ人数** 1人	**開発元** ヒットメーカー	未定			
価格 5800円（初回限定版 9800円）	**ビジュアルメモリ** 15ブロック	**通信機能** 未定				

80パーセント 1月19日現在 開発状況

どうしようもなくアツイ
セガへの想いを
イラストで
……略して
DASOI

――今回は文字ネタも紹介。
●『セガガガ』の主人公ふたりの名前を見て、『バトルマニア』の大鳥居マニアと羽田マリアを思い出したのは私だけ？ というか出してくれー!! **香川県 瑠梅亜3世**
――『バトルマニア』とは、ビック東海が1992年に発売したメガドライブ用シューティングゲーム。ふたりの主人公キャラの名前はもとより、1面の背景を京浜急行線（セガ本社の最寄り"大鳥居"に停車する私鉄）の高架レール沿いっぽくするなど、あからさまにセガにからめた小ネタが利いている異色作だったのだ。


⬆やってくれました！"セガガガ"といくつ書いてある？ **（愛知県 太田貴之）**



⬆ドリサポから奪取成功！ **（愛知県 安部しさし）**

ねつ造!! セガ栄光の歴史

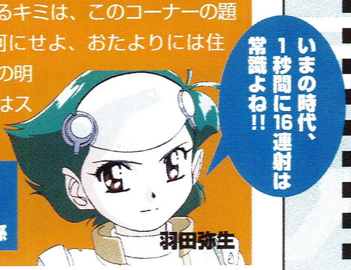
『セガガガ』が近未来のトンデモ歴史を提供してくれるなら、僕らは過去の眉ツバ・ヒストリーを紡ぎだそうじゃないか！ 濃いセガファンはひねりの利いたヤツを送ってくれ。

1986年1月	**セガ初のスキャンダル！** マークⅢ版『青春スキャンダル』発売。 **（神奈川県 アソビニン教授）**
1988年10月29日	**本体重量16トンの家庭用ゲーム機、メガドライブ発売** 本体カバーの材質に黒めのう、"16ton"の文字には純金を使用していたことで話題に。 **（北海道 菅野史郎）**
1997年11月28日	**救世主、セガた三四郎、現わる!!** 極秘情報によるとその正体は、1986年に横須賀で暗殺された芭月巌氏をセガの科学力によって蘇らせた"改造人間"らしい。 **（秋田県 セガサターンシロ!!）**

キミも SGGG を応援しよう!!

発売日も正式発表されたことだし、より一層の応援を待ってるぞ。毛筆に自信のあるキミは、このコーナーの題字も書いて送ってくれ。何にせよ、おたよりには住所・氏名・年齢・電話番号の明記をお忘れなく。採用者にはステキな何かを進呈！

●あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通DC「セガガーン」係



1980 1985 1990 1995 2000

SEGA CONSUMER HISTORY vol.17

セガ・コンシューマー・ヒストリー
～家庭用機に見るセガの歴史～

ジェネシス躍進　後編　1989～



日本にやってきた海外ソフトたち

前回紹介したとおり、『ソニック』の大ブレイクをきっかけに、アメリカを中心としたジェネシス市場は活気を得る。そしてその波は、日本のメガドライブ市場にも"海外系ソフトの進出"というかたちで現れたのである。

当時は海外系ソフトというと、操作性やキャラクター、ゲーム内容にクセのあるものが多く、まだ日本人にはなじみにくいものが大半だった。しかし、中には発想が斬新なゲームや、バタくささが逆にいい味を出しているものなど、名作も多数存在したのも事実だ。それらはテンゲンやエレクトロニック・アーツ・ビクター、アクレイムジャパン、ビクターエンタテインメントなど、海外のメーカーの関連会社によって、積極的にメガドライブにもローカライズ（翻訳）移植されていく。ここで興味深いのは、ひとくちに海外ソフトといっても、メーカーによってはっきりと作風や個性に違いが出ていたことだろう。もちろん日本のメーカーにも個性はあるが、海外ものは世界の広さを感じさせる多様性に富んでいたのだ。

異国キャラ 百花繚乱

海外ソフトのもっとも端的な特徴といえば、やはり個性的（というか突飛）な主人公キャラ。単なるお国の違いだけでは語りつくせない何かが彼らにはある？



⬅3本足のトージャムと太っちょアールはいいコンビ。
『トージャム&アール』


➡7色の姿をもつ少年。というかこれはジェイソン？
『カメレオンキッド』


⬆一見単なるデブだが、三段腹から舌がチロリ。
『ファットマン』


⬇筋骨隆々だけどゲーム中ではやられまくりのボルダン。
『ソード・オブ・ソダン』


⬅ロボか生物か判別しかねるスペースフォルム。でも名前はボブ。
『スペース・ファンキーB.O.B.』

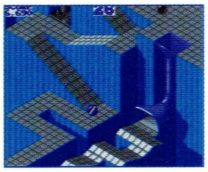
テンゲン

日本のメガドライブ市場において、発売本数やジャンル、独創性など、とくに活躍が顕著だったメーカーのひとつがテンゲンだ。テンゲンは米国のアタリ社の子会社で、メガドライブではおもにアーケードゲームの移植ものをローカライズして発売。テンゲンの移植ものは完成度がじつに高く、かつマニアックなタイトルが充実していたため、一部に熱狂的なファンを獲得する。また、『ガントレット』では、4人同時プレイを実現するため、独自に複数のコントローラーをつなぐ機器を試作。それをきっかけに、セガが正式にセガタップを発売するというシーンも。

Hard Drivin'（'90年）


⬅当時まだ珍しかったポリゴンを早くも使用していたレース。

マーブルマッドネス（'93年）


⬅玉を転がして迷路を脱出させる。微妙な手さばきが楽しい。

ペーパーボーイ（'92年）


⬅新聞配達で町を平和にする、シャレのきいたアクション。

ガントレット（'93年）


⬅大量の敵を4人でなぎ倒す。移植版はストーリーモードもあり。

エスプリの効いたマニュアルなど

テンゲンはラインナップもさることながら、個性的なマニュアル（説明書）や雑誌広告でも人気があった。とくにマニュアルは、ただのアイテム紹介で長いうんちくを語ったり、シャレのきいた解説をしたりと、読みもの単体としても楽しめたほど。はては巻末に"おたよりコーナー"まで作るというノリのよさも発揮しており、"テンゲンのマニュアルのファン"を生み出した。これを読みたいがために、テンゲン作品を買いあさった人もいた？

マニュアルだけのファンもいた!?



➡ペーパーボーイから抜粋。こんな調子で全タイトルがサービス精神たっぷり。

雑誌広告もこんなにノリノリ!!



⬅ゲーム画面を使っての絵画展!?　広告では誌面の広さを活かした企画ものが多数。

エレクトロニック・アーツ・ビクター

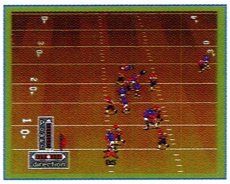
このメーカーは社名が示すとおり、エレクトロニック・アーツ(以下EA)のゲームの日本販売を一手に引き受けていた。EAはフットボールをはじめとしたスポーツものと、オリジナルのアクションものに強く、メガドライブで発売されたソフトもそれらのローカライズものが中心だった。ちなみに、EAのソフトはカートリッジの形状がほかのジェネシスソフトと異なっており(正方形に近い)、メガドライブ版もそれを受け継いでいた。

ロード・ラッシュ ('92年)



←バイク特有のスラローム感と、コースの激しい起伏が特徴のレースもの。2作目まで発売。

プロフットボール ('92年)



←各種スポーツものはEAの柱のひとつ。データ重視の作品が多くどれもデキがよかった。

アクレイムジャパン

このメーカーも、おおもとのアクレイム社のソフトを中心にローカライズ。メガドライブでは『モータルコンバット』を筆頭に、スポーツもの、映画版権もの(『トゥルーライズ』、『ジャッジ・ドレッド』、『バットマン』など)を発売した。『モータルコンバット』はバイオレンス描写の影響で推奨年齢こそ設けられたものの、そこそこ受け入れられ、メガドライブカートリッジ、メガ-CD、スーパー32X、ゲームギアと、展開の幅は広かった。

モータルコンバットII 究極神拳 ('94年)



←究極神拳のインパクトが大きい『モーコン』シリーズ。各ハードで2作目まで発売。

NBA JAM ('94年)



←2オン2のバスケ。炎のダンクやクリントン似の隠しキャラなど、イロモノ要素が強め。

セガ(セガ・オブ・アメリカ)

日本のセガは、米国のセガ・オブ・アメリカの作品をいくつか発売した。質はほかの海外系メーカーほどではないが、『トージャム&アール』や『ソニック・スピンボール』、メガ-CDの『ナイトトラップ』など、比較的粒はそろっていた。とくにメガドライブ末期の『コミックスゾーン』は、全メガドライブ海外ソフトの中でも白眉。また『ポピュラス』や『ソード・オブ・ソダン』など、他社の海外ソフトも少数だがローカライズ発売している。

エコー・ザ・ドルフィン ('93年)



←イルカのエコーが主人公の海洋アクション。最新作が近日DCでも発売される。

コミックスゾーン ('95年)



←コミック世界で戦うアクション。コマからコマへ移動し、話が進んでいく展開が斬新。

メガドライブ用ソフト　発売タイトルリスト③ 【1992】

発売日	タイトル名	発売元	ジャンル	価格(円)
92/01/14	スーパーファンタジーゾーン	サンソフト	SHT	6800
92/01/14	ちびまる子ちゃんわくわくショッピング	ナムコ	TBL	6000
92/01/24	ジョーモンタナII	セガ	SPT	7000
92/01/31	ワニワニWORLD	KANEKO	ACT	6600
92/01/31	TECMO WORLDCUP 92 MD	テクモ	SPT	6200
92/01/31	JuJu伝説	セガ	ACT	6000
92/02/07	ソーサルキングダム	メサイヤ	RPG	8800
92/02/14	SDヴァリス	日本テレネット	ACT	6800
92/02/14	港のトレイジア	日本テレネット	RPG	8900
92/02/18	精霊神世紀フェイエリア	ウルフ・チーム	RPG	7400
92/02/28	クルードバスター	データイースト	ACT	7800
92/02/28	ロードブラスターズ	テンゲン	RAC	6800
92/03/06	バトルマニア	ビック東海	SHT	6800
92/03/13	トージャム&アール	セガ	ACT	6800
92/03/13	鋼鉄帝国	ホット・ビィ	SHT	7800
92/03/20	シャイニング・フォース神々の遺産	セガ	RPG	8700
92/03/27	ArtALIVE	セガ	ETC	3800
92/03/27	ターボアウトラン	セガ	RAC	6000
92/03/27	ピットファイター	テンゲン	ACT	7800
92/03/27	コズミックファンタジーStories	日本テレネット	RPG	7800
92/03/27	シャドー・オブ・ザ・ビースト魔性の掟	ビクター音楽産業	ACT	8800
92/03/27	サンダープロレスリング列伝	ヒューマン	SPT	7400
92/03/27	ストームロード	マイクロワールド	ACT	6800
92/04/10	A列車で行こうMD	セガ	SLG	6800
92/04/17	デスブリンガー―秘められた紋章―	日本テレネット	RPG	7400
92/04/24	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	ACT	7800
92/04/24	まじかる☆タルるートくん	セガ	ACT	3880
92/04/24	バッドオーメン	ホット・ビィ	ETC	6800
92/04/29	大航海時代	光栄	SLG	11800
92/04/30	スライムワールド	マイクロワールド	ACT	6800
92/05/15	中島悟監修F1HEROMD	バリエ	RAC	7800
92/05/28	シーザーの野望II	マイクロネット	SLG	8800
92/05/29	アイルロード	ウルフ・チーム	RPG	7800
92/05/29	カメレオンキッド	セガ	ACT	6800
92/05/29	クイズスクランブルスペシャル	セガ	QUZ	6800
92/06/12	グランドスラム	日本テレネット	SPT	6800
92/06/19	スピードボール2	CRI	SPT	6800
92/06/19	TOPPROGOLF	ソフトビジョン	SPT	8500
92/06/19	魔法の少女シルキーリップ	日本テレネット	ADV	7400
92/06/25	ロイヤルブラッド	光栄	SLG	9800
92/06/26	ペーパーボーイ	テンゲン	ACT	6800
92/06/26	ルナ・ザ・シルバースター	ゲームアーツ	RPG	7800
92/06/26	闘技王キングコロッサス	セガ	RPG	5800
92/07/10	デビッド・ロビンソンバスケットボール	セガ	SPT	4800
92/07/10	炎の闘球児ドッジ弾平	セガ	SPT	3880
92/07/17	アイルトン・セナスーパーモナコGP II	セガ	RAC	7800
92/07/17	グレイランサー	メサイヤ	SHT	8300
92/07/24	ダイナブラザーズ	CRI	SLG	8800
92/07/24	オリンピックゴールド	セガ	SPT	4800
92/07/24	サンダーフォースIV	テクノソフト	SHT	8800
92/07/24	ツインクルテール	WAS	SHT	7800
92/07/31	デトネイター・オーガン	ホット・ビィ	ADV	7800
92/08/04	スプラッターハウスPART2	ナムコ	ACT	5800
92/08/07	修羅の門	セガ	SLG	6000
92/08/07	ひょっこりひょうたん島	セガ	TBL	4800
92/08/07	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	PALSOFT	SPT	8800
92/08/07	プリンス・オブ・ペルシャ	ビクター音楽産業	ACT	7800
92/08/28	サンダーストームFX	ウルフ・チーム	SHT	7800
92/09/11	ブライ八玉の勇士伝説	セガ	RPG	7800
92/09/24	提督の決断	光栄	SLG	14800
92/09/25	ライズオブザドラゴン	セガ	ADV	6800
92/09/25	ワンダードッグ	ビクター音楽産業	ACT	7200
92/09/26	キングサーモン	ホット・ビィ	SLG	6800
92/10/16	チキチキボーイズ	セガ	ACT	6000
92/10/16	チェルノブ	データイースト	ACT	7800
92/10/23	スーパーH.Q.	タイトー	RAC	6800
92/10/23	ヴィクセン357	メサイヤ	SLG	8800
92/10/23	機動警察パトレイバー98式起動せよ!	マーバ	ADV	7800
92/10/23	BLACKHOLEASSAULT	マイクロネット	ACT	6800
92/10/30	CRYING～亜生命戦争～	セガ	SHT	6800
92/10/30	プロ野球スーパーリーグCD	セガ	SPT	7800
92/10/30	ホリフィールドボクシング	セガ	SPT	7800
92/10/30	ランドストーカー皇帝の財宝	セガ	RPG	8700
92/11/01	エアーマネジメント・大空に賭ける	光栄	SLG	11800
92/11/08	三国志III	光栄	SLG	14800
92/11/13	タイムギャル	ウルフ・チーム	ACT	7800
92/11/20	レミングス	サンソフト	PZL	7800
92/11/20	プロフットボール	EAV	SPT	6800
92/11/20	プロホッケー	EAV	SPT	6800
92/11/20	ロードラッシュ	EAV	RAC	7800
92/11/21	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	ACT	6800
92/11/27	電忍アレスタ	コンパイル	SHT	6800
92/12/11	パワーアスリート	KANEKO	ACT	8500
92/12/11	SIDEPOCKET	データイースト	TBL	7800
92/12/11	ランパート	テンゲン	SLG	6800
92/12/11	中島悟監修F-1SUPERLICENSE	バリエ	RAC	9000
92/12/18	ぎゅわんぶらあ自己中心派2激闘!東京マージャンランド編	ゲームアーツ	TBL	7800
92/12/18	アフターバーナーIII	CRI	SHT	8400
92/12/18	アイラブミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス	セガ	ACT	6800
92/12/18	ぷよぷよ	セガ	PZL	4800
92/12/18	パチンコクーニャン	ソフトビジョン	TBL	8500
92/12/18	R.B.I.ベースボール	テンゲン	SPT	7800
92/12/18	ロードブラスターFX	ウルフ・チーム	RAC	7800
92/12/22	T.M.N.T.リターンオブザシュレッダー	コナミ	ACT	6800
92/12/26	ドリームチームUSA	EAV	SPT	7800
92/12/25	カプコンのクイズ殿様の野望	シムス	QUZ	7800
92/12/25	タズマニア	セガ	ACT	6800
92/12/25	天舞メガCDスペシャル	ウルフ・チーム	SLG	9800

※赤字はメガCDソフト。リストはファミ通DC編集部で作成したものです。

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

21世紀の扉を開く、新しい形のゲームを紹介。これからはどんな遊びかたが主流になっていくのだろうか?

文・構成:石井ぜんじ

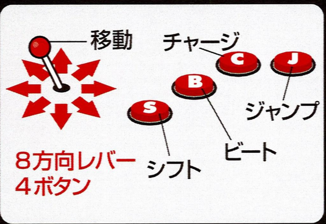


新年あけましておめでとうございます。初心を忘れずに今年もがんばっていきますよ!

新感覚! 多人数対戦格闘ゲーム
スパイカーズバトル

●セガ(開発元:アミューズメントヴィジョン)●NAOMI基板●多人数対戦格闘●稼動時期未定

今度は多人数通信対戦だ! あのアミューズメントヴィジョンがまた新たなおもしろさを提案してきたぞ。



8方向レバー 4ボタン

『スパイカーズバトル』は、4人同時に対戦ができる通信型格闘ゲームだ。アクションゲームとして人気を博した『スパイクアウト』に近い画面と操作系で、今度はバトルロイヤル形式の対戦プレイが楽しめるというわけだ。

360度自由に動けるフィールドの中で、4人同時に闘ってひとりが生き残る。ひとりのプレイヤーが2本奪取すればバトルは終了。『スパイクアウト』でおなじみのダッシュ攻撃やチャージ攻撃はもちろん、武器を投げつけたりもできる。複数を相手にする新感覚の対戦ゲームに期待しよう。

おなじみ『スパイクアウト』の4人が登場!



⬇3人が戦っているあいだに逃げてるホワイト。逃げているだけでいいのか?



⬇重いハンマーで地面を叩けば相手を気絶させられるぞ。





⬆拳禅一如、ヒカルのチャージレベル2がテンシンにクリーンヒット。



⬆ホワイトがサマーソルトでリンダをふっとばす。武器を持ったまま出せるのだ。



⬅スペシャルアイテムを消費してスペシャル投げも健在。巻き込んで一気に大ダメージだ!



こいつが新キャラ!
HIKARU

クリエーターインタビュー

『スパイカーズバトル』は熟成して作られた新タイプの対戦ゲームです！



アミューズメントヴィジョン
代表取締役社長
名越稔洋

つねに新しい遊びを提供し続けるアミューズメントヴィジョンのリーダー。代表作は『スパイクアウト』『プラネットハリアーズ』など。

『スパイクアウト』や『プラネットハリアーズ』など、つぎつぎと斬新な形式のゲームを作り上げてくるアミューズメントヴィジョン。長い実験期間を経て作られた新感覚のおもしろさとはどんなものなのか、名越氏の話からじっくり探ってみよう。

『スパイカーズバトル』というゲームは、『スパイクアウト』のキャラクターやシステムがベースになっています。『スパイクアウト』は4人が協力して遊ぶアクションゲームでしたが、そのプログラムをカスタマイズして遊んでいるうちにできあがったのが『スパイカーズバトル』なんです。

発売したあとにプログラマーがソースをいじくって遊んでいたりすることは多いんですよ。でも、たいていの場合は1ヵ月くらいで飽きてしまうものなんですね。今回はずいぶんそれが続いている。最初は昼休みに数人遊んでいる程度だったんですが、だんだん人が増えてきた。そうなるといろいろ注文がついてきて、ルールもどんどん進化してくる。気づいたら、もう1年半も遊んでいるなと。

そこには、必ず"何か"があるはずなんですよ。何もなければそんなに続かない。そのうち作っていた彼らもこれをプロジェクトにしたいというんで、本格的に立ち上げたというわけです。

だから、ほかのゲームとは作りかたが違いますね。社内でつねにロケテストをやっていたようなもので、開発度30パーセントで試し、33パーセントでまた試し、と試行錯誤をくり返して練り込まれてきたんですよ。

今度は協力ではなく自分のために闘います

システムは4人の対戦なんですが、ダッシュ攻撃などの独特のスピード感があるのがいちばんの特徴ですね。うまくなると闇雲に動くのがダメだとわかってきます。

そうすると、キャラごとに適した間合いをとるようになって、ほかの3人が何をしているのか考えるようになります。できるだけ漁夫の利を得ようとなるわけです。そこで、ファイティングポイントが重要になってきます。

ファイティングポイントとは、その勝負の駆け引きをよりおもしろくするためのシステムです。詳細はまだ秘密ですがスタッフが頭を絞って考え出したもので、ここがそれまでのゲームとは違う新しいところでしょうね。最終的には生き残るのはひとりなので、そこでいろんな状況がいろいろと発生してくるというわけです。

そのほかの基本操作などは、『スパイクアウト』に近いので、慣れている人はそのまま動かせると思います。武器を拾って使うこともできます。時間切れぎりぎりのときに逃げている相手に投げつけてKOしたりすると楽しいですよ。見覚えのあるアイテムや体力回復などが出現するので、その取り合いも楽しみのひとつになっていると思います。

『スパイクアウト』は協力プレイだったけど今度は完全に自分だけのためにやるわけで、また別のおもしろさがありますよ。それは究極のエゴなのかもしれないですけど、コミカルでもあります。一種のパーティーゲームとして、ぎすぎすしないで盛り上がれるといいですね。そういう雰囲気がゲームセンターにあれば、楽しんでいただけると思います。

⬇椅子を持ち上げての攻撃も反則ナシ。外から窓を蹴破って応戦だ。





⬆敵を倒すと救急箱が出現。ほかのプレイヤーにかすめ取られないようにゲットだ。

⬇テンシンのチャージ4がドカーンと炸裂！　ふたりまとめて天の彼方へ。





⬅時間内に体力がゼロになると戦闘不能に。背後にいるキャラクターは新キャラ？

3D Adventure Construction Dreamstud!o ドリームスタジオ によるゲーム制作をサポートするコーナー

できるかも？

集中連載第3回

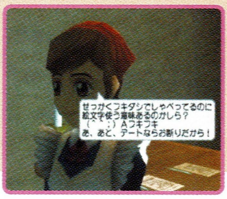
発売日	発売中	通信機能	対応（データ通信）
ジャンル	3Dアドベンチャー作成ソフト	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	6～200ブロック使用		
発売元	セガ		
開発元	ネクステック、空想科学		

http://www.kuusou.co.jp/

ドリスタ4コマ劇場









ゲームシステムにアクション性をもたせよう

ハカセ(以下ハ)　オッホン！　ご無沙汰だね読者の諸君……。

クリス(以下ク)　ハカセ、今回は1ページだけだから早く本題を。

ハ　おっとそうじゃった。今回はゲームにアクション性を持たせるという話じゃよ。右のチャートのように、敵が一定の動作を見せたときに"時間付ボタン入力"を設定すれば、『バイオ3』の緊急回避のようなシステムを作れるんじゃ。

フローチャート

主人公が敵と接触
↓
敵のオブジェが演技を開始
↓
必殺技の最中に"時間付きボタン入力"を設定
↓
時間内に入力成功 → 勝利
時間内に入力できなかった → 敗北

スクリプトブロックを調整

敵の演技が一定のモーションになったときにボタンを押すと、敵を倒せるというシステム。これを実現するには、敵オブジェの"演技"のスクリプトの途中に"時間付ボタン入力"を設定すればよい。



実際の作成例

敵が剣をかまえた瞬間にボタンを押すと、攻撃を回避できるように設定した。敵オブジェの設定を"主人公を追いかける"にすればアクション風になる。







敵を避けつつ移動して脱出するシステム

ク　でもハカセ、これまで何度か戦闘システムについて講義されましたけど、主人公はどうしても受け身でしか戦えないんですね。

ハ　『ドリームスタジオ』のシステムの都合で、能動的に攻撃はできんね。ま、作るのはアドベンチャーなんじゃから、主人公が知恵を絞り、戦わずに難局を乗り切るゲームのほうがおもしろいじゃろ。たとえば右のチャートに示したシステムのように。

ク　なるほど、敵に触れられるまえに一定のポイントへ到達すれば、敵から逃げられるという。

ハ　そういうこと。これとさっきの回避システムを組み合わせれば、簡単なミニゲームのようなものを作れるというわけじゃよ。

フローチャート

敵のオブジェの設定を"主人公を追って移動する"にする
↓
プレイヤーに特定地点を目指すよう指定する
↓
特定地点に到達 → 脱出成功
敵に接触された → ゲームオーバー



↑主人公がダンジョン内で敵に追いかけられるという設定。部屋の隅に設置されたスイッチまで移動すると……。



↑トラップが作動して、あわれ敵は串刺しに。敵がトラップの位置に来るよう、動きを設定しておくとよい。

読者からの質問&テクニック大募集！

当コーナーでは『ドリームスタジオ』に関する質問や読者のみなさんの作品を募集しています。住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、以下のあて先まで送ってください。

あて先　〒154-8528 (株)エンターブレインファミ通DC「できるかも？」係
※eメールは fdc-nisi@charis.dricas.com へ！

Pickup New Release
ピックアップニューリリース

ラインナップ

ついにやってきた21世紀。まだまだ空飛ぶクルマやタイムマシンは開発されていないが、着実に発展していっている世の中。今回取り上げるのは、日本よりもIT関連が発展しているといわれ、何かと世界中に注目されている先進国の韓国産ゲーム。17世紀のヨーロッパをモチーフにした一大スペクタルRPGだ。

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

西風の狂想曲（ラプソディ）

発売日	2月22日発売予定	発売元	ソフトマックス
ジャンル	RPG	開発元	ソフトマックス
価格	5800円	通信機能	対応（HPなど）
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
ビジュアルメモリ	40ブロック使用		

開発状況 95パーセント

'93年3月にパソコン版として韓国で発売され瞬く間に大ヒット、'99年10月の日本発売でもヒットを飛ばしたRPG。韓国ゲーム業界では異例ともいえる販売数を記録し、数々の賞も受賞。それをアレンジしたものが、このドリームキャスト版になる。移植にあたっては、グラフィックや操作性、システムにいたるまで改良がなされ、大幅にパワーアップ。ムービーシーンやボス戦の新要素追加なども行われているのだ。



➡ドラマチックなストーリー展開も売りのひとつ。



⬆このようなキャラクターのCGは、すべて新たに描き直されたものだ。

戦闘はシミュレーション形式

本作は敵との戦闘で経験値を溜めていって主人公を育てていくタイプのRPG。しかし戦闘ではシミュレーションの要素もあり、奥深い戦いが楽しめる。たとえば敵との距離を考えた移動、反撃を踏まえたうえでの攻撃など。攻撃方法には必殺技もあれば演出豊かな魔法も存在する。仲間とのフォーメーションや武器の耐久度といったものもあったりと、戦闘はとても戦略性豊かなものとなっているのだ。





⬆➡物理攻撃にもいくつか種類があれば魔法も多数ある。

幸せの絶頂から一転、地獄からの脱出

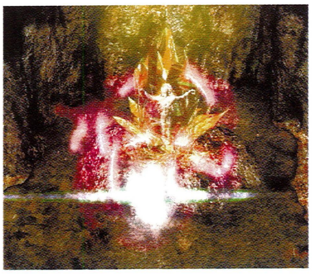
本作のオープニングは主人公のシラノと愛する人との婚約披露宴という幸せの絶頂から始まる。ところが、その席で突然シラノは悪魔崇拝という無実の罪を被せられ、監獄内で囚人としてこき使われるようになってしまう。絶望の淵に立たされ生気を失うシラノであったが、ある日ディモスという暗黒神と出会い、またしても運命の歯車が大きく回ることに……。



⬆何者かに陥れられ、すべてを失うことになる。



➡愛する人と一生を誓った幸せな場が一転……。



⬆そして命が途絶えようとしたときに、暗黒神のディモスと出会う。



シラノ・バーンスタイン

⬅主人公。すぐれた学者であったが、研究内容から異端者扱いされて投獄。その後革命軍に救われ、陥れた人物に復讐を誓う。

チェザレ・ボルジア

⬆帝国主神教の教主であり唯一の枢機卿。逆らう者には容赦なく弾圧に踏み切る冷酷さと、決断力を持っている。

メルセデス・ボルジア

➡シラノの元婚約者。シラノとは相思相愛だったが、彼が終身刑になって間もなく、旧帝国領ローエンの領主フレデリックと結婚。

DC GOODSLAND

そろそろ気になる『シェンムー』の続編。そこで、好評だったゲーム中で涼が着用していた、AVIREX社製のA-2ジャケットとタイメックス社製の腕時計を用意したぞー！

[セガ シェンムー]

オリジナルA-2ジャケット　1827

前

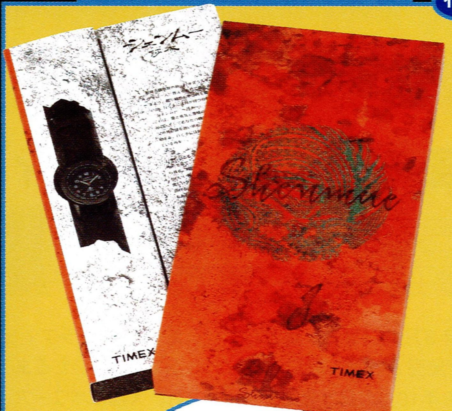




後

商品番号1827
AVIREX U.S.A.
A-2レザージャケット
……………………78000円(税別)

タイメックス腕時計　1754





商品番号1754
TIMEX
シェンムーウォッチ
……………………………………14800円(税別)

ご注文の方法

ダイレクトテレホンオーダーズ

■ **ご注文の方法**

以下の事項をお電話口でお伝えください

1.氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
2.ご覧になった雑誌のタイトル
3.ご希望の商品の商品番号、商品名、数量
・お支払い方法は代金引換え払いとなります。
・商品到着時に、商品代金、発送手数料をお支払いください。

■ **商品のお受取・お支払い**

・商品の発送方法につきましては、代金引換え払いのみとさせていただきます。
・ご注文になった商品をお受取になる際、配達員に商品代金と発送手数料をお支払いください。
・発送手数料は、お買上金額の合計が2万円未満の場合は1000円。2万円以上の場合は無料です。

■ **ご注意**

・限定品は、申込み期間終了後に抽選となります。そのほかの商品は、お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦ください。
・18才未満の方は保護者の許可が必要です。
・海外からのご注文はお受けできません。
・商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品が可能です。

注文電話番号

フリーダイヤルファミ通ナンバーワン **0120・832・781**
＜携帯電話からのご注文は……03・5651・1700＞
■平日 午前10時から午後5時まで ■土曜・日曜・祝日 午前10時から午後3時まで
1月19日午前10時～2月8日午後5時まで
お問合せ先／株式会社エンターブレイン営業局 03・5433・7168
※ご紹介した商品は、ご注文電話でのお申込みとなります。

2001年1月30日発売！

DVD-Video Magazine GameWave DVD
ゲームウェーブ



『GameWaveDVD』突発的キャンペーン

全国で開催

"GameWaveDVD Vol.5"発売日より1ヶ月間実施

キャンペーン期間中（1/30～2/27）、下記の書店で「GameWaveDVDVol.5」をお買い上げの方、各店先着50名様に特製DVDケースを差し上げます。尚、札幌、広島、福岡は発売日の関係で2/1～3/2の1ヶ月間となります。当キャンペーンのお問い合わせ先は、（株）エンターブレイン営業局（TEL:03-5433-7850）までお願い致します。



特製DVDケース大サービス！ 先着50名様

キャンペーン実施店リスト

＜北海道＞
YES札幌　電脳館
YES手稲　ソフト館1F
コーチャンフォー　美しが丘店

＜宮城県＞
アイエ書店　仙台駅前店
ラオックス　仙台店
喜久屋書店漫画館　仙台店

＜東京都＞
SHIBUYA　TSUTAYA
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
芳林堂書店　高田馬場店

＜愛知県＞
三省堂書店　名古屋テルミナ店
三洋堂書店　上前津店
星野書店　近鉄パッセ店

＜大阪府＞
ジュンク堂書店大阪本店
ソフマップ　大阪4号店
ソフマップ　大阪7号店ザウルス
旭屋書店本店
紀伊國屋書店コミックハウス32番街店

＜広島県＞
ソフマップ　GIGA STORE 広島店
フタバ図書　MEGA
フタバ図書　GIGA
フタバ図書　紙屋町店
紀伊國屋書店　広島店

＜福岡県＞
紀伊國屋書店　福岡本店
紀伊國屋書店　福岡天神店
福家書店　福岡店
福家書店　キャナルシティ博多店
丸善　福岡ビル店

GameWave DVD　DVD VIDEO

これは雑誌ではありません。DVD-ビデオです！

お問い合わせ先:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話 03-5433-7850

ファミ通一族の陰謀 ～21世紀最初のお年玉!!～

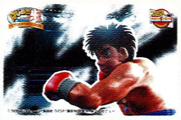
いよいよ新世紀!! ファミ通一族はより過激にいきます!!

今回は過去最高の39種類のイラストを揃えました。ファミ通一族の陰謀のために描きおろしてもらったオリジナルイラストも用意しました。また今回は従来の50度数テレホンカードだけではなく、新しいタイプのプリペイドテレホンカード『もしもしカード』を使用したタイトルもあります。『もしもしカード』に使用されるのは40番の『eb! eb!ミュージック』。同番組のパーソナリティを務める那須めぐみチャンと白石妙子チャンの撮りおろしフォトを使用しています。しかも電話をかけるまえにおふたりの音声メッセージが聞けるのも、『もしもしカード』ならではの機能。ファミ通一族の陰謀キャンペーンのために新たに録音したオリジナルメッセージを聞くことができます。また『もしもしカード』はお安くなっています。

※もしもしカードとは※
一般電話や公衆電話、携帯電話からでも使用できるプリペイドテレホンカードです。電話機に差し込むカードではありません。カードに書いてある電話番号に電話して、カードに印刷されているカード番号を入力すると電話がかけられるようになります。カード番号を入力すると、那須めぐみチャンと白石妙子チャンの音声メッセージを10回まで聞くことができます。カードの残り度数は音声でお知らせ。メッセージを聞くだけなら、料金はかかりません。電話代も全国一律料金（1分20円）でお得です。

ファミ通DC 2/9号　　ファミ通DC 2/9号

1 はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS ESP



2 真・女神転生トレーディングカード カードサマナー アトラス



3 真・女神転生デビルチルドレン 赤の書・黒の書 アトラス



4 ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ エニックス



5 トゥルーラブストーリー3 エンターブレイン



6 エムブレムサーガ エンターブレイン



7 エムブレムサーガ エンターブレイン



キミはどれを選ぶ?

9 エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～ ガスト



10 マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ ガスト



申し込み用紙

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県
保護者のお名前	
フリガナ / ご本人のお名前	保護者の印鑑 （印）
電話番号	（　　）　　－

希望するテレカの番号にひとつだけ○マルをつけてください。

1	2	3	4	5	6	7	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	

▲ふたつ以上に○マルをつけた場合やどこにも○マルがついていない場合、事務局で選ばせていただきます。詳しくは応募の注意をご参照ください。※8番は欠番です。

キリトリ線

アンケート

①性別　男・女	②生年月日　19　年　月　日
③学年または職業	年生　職業
④e-mailアドレス	
⑤趣　味	（　　　）（　　　）
⑥好きなゲームジャンルに○をしてください。	(a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他（　）
⑦持っているハードに○をしてください。	(a)プレイステーション2 (b)プレイステーション (c)サターン (d)ニンテンドウ64 (e)スーパーファミコン (f)ネオジオ (g)ドリームキャスト (h)ゲームボーイ (i)ポケットステーション (j)ワンダースワン (k)ネオジオポケット (l)パソコン/Windows (m)パソコン/Mac (n)その他（　）
⑧今回この雑誌を買った理由	(a)いつも買っている (b)記事が面白そうだったから (c)陰謀キャンペーンに応募するため (d)その他（　）
⑨陰謀キャンペーンで欲しいと思うグッズは?	

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

注意
応募券は裏が見えるように**2枚とも上半分**だけしっかり貼ってください。

ファミ通DC 2/9号

応募券　　応募券

ダブルチャンス

応募者全員を対象に抽選で各編集部が応募者の皆さんのために特別に用意したグッズをプレゼント。どの応募券を貼って応募してくれたかによって抽選に参加できる賞品が違うので注意しよう。編集部がどのようなグッズを用意しているか確認して、欲しいグッズがあったらその雑誌や書籍についている応募券で応募してね。違う雑誌や書籍の応募券を組み合わせて応募した場合は両方の編集部の抽選に参加できるけど、両方の抽選に当たった場合、お届けする賞品はどちらかひとつになるぞ。

※当選者は発送をもって代えさせていただきます。



<ダブルチャンスの賞品>

週刊ファミ通………ファミ通オリジナルバッグ 100名様（3月ごろ発送予定）
ファミ通PS2………タカラ　スティックショット 20名様（4月ごろ発送予定）
ファミ通DC………ビジュアルメモリ 100名様（4月中旬ごろ発送予定）
ファミ通64+………ファミ通64+特製手帳 100名様（3月ごろ発送予定）
ファミ通ブロス……ゲームボーイアドバンス 20名様（4月下旬ごろ発送予定）
ファミ通書籍………バンダイ製デジタルカメラ「C@Mail」（シーアットメール） 50名様（4月中旬発送予定）
ファミ通文庫………図書カード　30名様（4月末ごろ発送予定）

●対象の雑誌と書籍

週刊ファミ通………1/5・12合併号（12/22発売）、1/19号（1/4発売）、1/26号（1/12発売）、2/2号（1/19発売）
ファミ通PS2 ……1/12・26合併号（12/22発売）、2/9号（1/26発売）
ファミ通DC………1/5・19合併号（12/22発売）、2/9号（1/19発売）
ファミ通64+ ……2月号（12/21発売）、3月号（1/20発売）
ファミ通ブロス……2月号（12/27発売）、3月号（1/30発売）
ファミ通書籍………2000年12月20日～2001年1月中に発売される攻略本
ファミ通文庫………2000年12月20日～2001年1月中に発売される新刊

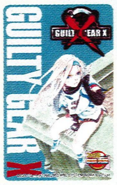
※ファミ通書籍とファミ通文庫は応募券がついているオビが巻かれているものが対象です

11 バイオハザード -CODE:Veronica- 完全版 カプコン


12 燃えろ！ジャスティス学園 カプコン


13 鬼武者 カプコン


14 決戦II コーエー


15 ギルティギア ゼクス サミー


16 サンライズ英雄譚R サンライズインタラクティブ


17 はたらくチョコボ スクウェア


18 サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ セガ


19 サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～ セガ


20 PHANTASY STAR ONLINE セガ


21 SONIC ADVENTURE 2 セガ


22 DARK CLOUD（ダーククラウド） ソニー・コンピュータエンタテインメント


23 不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～ チュンソフト


24 DOA2 HARD・CORE テクモ


25 UNISON テクモ


26 風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～ ナムコ


27 7（セブン）～モールモースの騎兵隊～ ナムコ


28 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン ナムコ


29 テイルズ オブ エターニア ナムコ

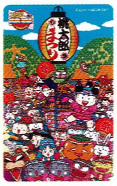

30 テイルズ オブ エターニア ナムコ


31 ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章 任天堂


32 ポケモンスタジアム金銀 任天堂


33 ポケモンスタジアム金銀 任天堂

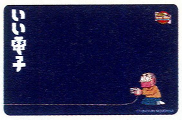

34 マリオパーティ3 任天堂


35 桃太郎まつり ハドソン


36 グランディア パラレルトリッパーズ ハドソン


37 スーパーロボット大戦コンパクト2 第3部：銀河決戦篇 バンプレスト


38 ジバクくん 零の樹の果実 メディアファクトリー


39 いい電子 週刊ファミ通


40 ファミ通eb!eb!ミュージック♪ ファミ通.com もしもしカード


注意・テレカのデザインは予告なく変更される場合があります。・今回のサービスは、国内からの応募に限らせていただきます。海外からの応募は受け付けられません。8番は欠番です。

応募のきまり

※テレホンカードともしもしカードの2種類がありますので注意してください。

応募に必要なもの

- 800円分の未使用切手（もしもしカードの場合は600円）
- 必要事項を記入した申込み用紙
- 2枚の応募券（書籍の場合は1枚）

応募方法

1. キャンペーン対象の雑誌と書籍のオビについている応募券を切り取って申し込み用紙に貼ってください。週刊ファミ通と攻略本、文庫には1冊につき1枚、その他の対象雑誌には1冊につき2枚の応募券がついています。攻略本と文庫の応募券は1枚、雑誌の応募券は2枚の応募券が必要です。応募券2枚の組み合わせは自由です。

※攻略本と文庫の応募方法についてはキャンペーン対象書籍に入っているチラシをご覧ください。

2. 申し込み用紙に必要事項を記入します。小学生以下の方が応募する際は保護者の名前を記し、印鑑をもらってください。

3. 80円切手を貼った封筒に未使用切手と申し込み用紙を入れて、下記のあて先に送ってください。封筒の裏には住所、氏名、希望するテレカの番号を忘れずに書いてください。

応募の注意

- 申し込み用紙には必要事項を必ず記入してください。
- 応募に必要な未使用切手は封筒に貼らないように注意してください。
- 封筒1通につき応募はひと口です。
- 欲しいテレカの番号に必ず○をつけてください。○がついていない場合は、事務局で選ばせていただきます。
- ふたつ以上に○をつけた場合は事務局で選ばせていただきます。
- 応募用紙と封筒は黒か青のボールペンで記入してください。
- 希望するテレカの番号をメモしておいてください。
- 応募に必要な金額以上の切手が入っていても、差額は返却できません。
- 使用済みのものや端の切れた切手、収入印紙、現金などは同封しないでください。
- 同封された切手が応募に必要な金額に満たない場合は無効となり、応募物を返送させていただきます。
- 応募券と申し込み用紙をコピーしたものは無効となります。
- テレカの発送は2001年4月末ころの予定です。

応募のあて先
〒136-8691
城東郵便局　私書箱25号
『ファミ通一族の陰謀～21世紀最初のお年玉!!』
ファミ通DC係

お問い合わせ
『ファミ通一族の陰謀』事務局
☎03・5677・5651
2000年12月20日（水）～2001年5月31日（木）
土・日・祝日および12月30日～1月4日を除く
午前9時半から午後5時半まで

応募の締切
2001年2月28日（水）
消印有効

software schedule
ソフトウェアスケジュール

正直最近スケジュールが寂しくなりかけていましたが、今回大量に新作が発表されて、にわかに活気づいてきましたよ。

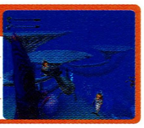
1月25日発売予定（4本）

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



メーカー	カプコン	価格	5800円
ジャンル	格闘アクション	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	4ブロック	通信機能	なし
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく		

ecco THE DOLPHIN ~DEFENDER OF THE FUTURE~



メーカー	セガ	価格	5800円
ジャンル	アドベンチャー	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	8ブロック	通信機能	なし
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

ゴルフしようよ2 新たなる挑戦



メーカー	ソフトマックス	価格	5800円
ジャンル	スポーツ	プレイ人数	1～4人用
ビジュアルメモリ	29ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

ぼくドラえもん



メーカー	セガトイズ	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	5ブロック	通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器			

2月1日発売予定（1本）

ザ・心理ゲーム



メーカー	ヴィジット	価格	4800円
ジャンル	その他	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	7ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器			

2月2日発売予定（1本）

エルドラドゲート 第3巻



メーカー	カプコン	価格	2800円
ジャンル	RPG	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	16ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス		

2月8日発売予定（1本）

ハンドレッド ソード @barai版



メーカー	セガ	価格	980円
ジャンル	シミュレーション	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	27ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス ※DD専売		

@barai版は通常版よりもひと足おさきに遊べちゃう!!

@baraiタイトル第2弾の『ハンドレッド ソード』がDD専売になることが決定！しかも発売日は通常版よりも1週間早い2月8日。価格も980円とお試し気分で手が出せる。@baraiキー解除開始は2月15日で、@baraiキー代金は何と2980円（税込）。通常版よりもかなりお得となっているのだ！

メーカーさんのイチオシ

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

開発状況 ? パーセント

発売予定日●3月22日
発売元●セガ

『サクラ大戦3』の発売日がとうとう正式決定しました！さらに、初回限定版がなんと2種類も発売されます。予約受付も開始しますので、急いでポスターのある店頭へ！
（宣伝部パブリシティチーム）





発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
2001年2月発売予定							
15日	エアロダンシングi	CRI	6800円	シミュレーション	○	アスキーミッションスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス	80
	ストリートファイターZERO3 for Matching Service	カプコン	3800円	格闘アクション	○	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス ※DD専売	100
	ネッパチVI@VPACHI ～CRお宝探検隊～	ダイコク電機	4800円	テーブル	○	VGAボックス	100
	ハンドレッド ソード	セガ	5800円	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	100
22日	Angel Present（エンジェルプレゼント）	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー		VGAボックス	85
	西風の狂詩曲（ラプソディ）	ソフトマックス	5800円	RPG	○		95
	バトルビースター	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	シミュレーション	○	マイクデバイス	80
	FISH EYES Ⅰ Wild	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	5800円	シミュレーション	○	つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	100
	マクロスM3	翔泳社	6800円	シューティング	○		80
	マクロスM3 キャンペーンリミテッドBOX	翔泳社	6800円	シューティング	○		80
	MSR - METROPOLIS STREET RACER -	セガ	5800円	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	85
2001年3月発売予定							
1日	ファイヤープロレスリングD	スパイク	5800円	アクション	○		90
	ファイヤープロレスリングD（初回限定版）	スパイク	5800円	アクション	○	※オリジナルテレカ同梱	90
15日	LE MAN 24 HOURS	セガ	5800円	レース		レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
22日	EVE ZERO 完全版 ark of the matter	ゲームビレッジ	7800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	75
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～	セガ	7800円	アドベンチャー	○		?
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～（初回限定版A）注①	セガ	9800円	アドベンチャー	○		?
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～（初回限定版B）注②	セガ	9800円	アドベンチャー	○		?
	BIOHAZARD －CODE：Veronica－完全版	カプコン	5800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	セガ	6800円	スポーツ		VGAボックス	?
29日	ILLBLEED（イルブリード）	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	76
	NFL 2K1	セガ	5800円	スポーツ		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	60
	NBA 2K1	セガ	5800円	スポーツ	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	セガガガ	セガ	5800円	シミュレーションRPG		※DD専売	80
	セガガガ（初回限定版）注③	セガ	9800円	シミュレーションRPG		※DD専売	80
未定	ILLBLEED（イルブリード）@barai版	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	76
	ネッパチ2001@VPACHI（仮題）	ダイコク電機	価格未定	テーブル	○	VGAボックス	?
	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	6800円	シミュレーション		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	15
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800円	レース	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	60
	春雨曜日	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	65
	Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5	NECインターチャネル	価格未定	アドベンチャー			?
	マリーとエリーのアトリエ	クールキッズ	価格未定	RPG			?
	ラブひな スマイル・アゲイン	セガ	価格未定	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
2001年4月発売予定							
5日	Canvas ～セピア色のモチーフ～	NECインターチャネル	価格未定	アドベンチャー			60

※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
未定	エルドラドゲート 第4巻	カプコン	2800円	RPG	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?
	Close to ～祈りの丘～	キッド	6800円	アドベンチャー			40
2001年春発売予定							
	井上涼子 ～ルームメイト～	データム・ポリスター	6800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	Innocent Tears（イノセントティアーズ）	グローバル・A・エンタテインメント/広美	6800円	シミュレーションRPG	○	VGAボックス	?
	NBA Hoopz	ミッドウェイ	価格未定	スポーツ			?
	機動戦士ガンダム ネットワークバトル（仮題）	バンダイ	価格未定	シミュレーション	○		?
	ちQのトモダチ	ネクステック	価格未定	その他	○		90
	プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	5800円	シミュレーション			50
	Fragrance Tale（フレグランステイル）	TAKUYO	価格未定	シミュレーション			30
	ミステリート ～不可逆世界の探偵紳士～	アーベル	価格未定	アドベンチャー			20
	メルティースクール	カルチャーブレーン	4800円	テーブル			?
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	アクションRPG	○		?
	Ready 2 Rumble Boxing：Round 2	ミッドウェイ	価格未定	スポーツ			?
2001年発売予定							
	ALEXANDER The road to Percia	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション			?
	カルドセプト セカンド	メディアファクトリー	価格未定	テーブル	○		50
	SONIC ADVENTURE 2	セガ	価格未定	アクション	○		?
	パチスロ帝王DreamSlot（仮題）	メディアエンターテイメント	価格未定	テーブル	○		?
	Braveknight	パンサーソフトウェア	価格未定	シミュレーション			?
	MAGIC：The Gathering	セガ	6800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			?
発売日未定							
	ARMADA（アーマダ）	メトロスリーディー	5800円	シューティング		VGAボックス	95
	AQUA PANIC	セガ	価格未定	パズル		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン	4800円	アクション		アーケードスティック	?
	ガイアマスター	カプコン	価格未定	テーブル	○		?
	グリンチ	コナミ	オープン価格	アクション			80
	Get Bass @barai版	セガ	価格未定	スポーツ			?
	こみっくパーティー	アクアプラス	価格未定	シミュレーション			?
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @barai版	セガ	価格未定	シューティング		アーケードスティック、ドリームキャスト・ガン、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	紫炎龍2（仮題）	童	価格未定	シューティング			?
	ZIPドライブ（仮称）	セガ	価格未定	周辺機器	—	—	—
	ジュリアン	フジコム	価格未定	アドベンチャー			?
	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円	アクション		アーケードスティック	?
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定	シミュレーションRPG			?
	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	価格未定	ジャンル未定	○		33
	ZOMBIE REVENGE @barai版	セガ	価格未定	アクション		アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	Dark Eyes（仮題）	ネクステック	価格未定	RPG	○		?
	DARK ANGEL：ANNA'S QUEST	メトロスリーディー	価格未定	アクションRPG			?
	ダイナマイト刑事2 @barai版	セガ	価格未定	アクション		アーケードスティック、VGAボックス	?
	www.サッカー ～参加者募集！～	クリーンフライト	5800円	シミュレーション	○		?
	鄭問之三國誌（チェンウェンノサンゴクシ）	ゲームアーツ	価格未定	シミュレーション			?
	Dee Dee PLANET	セガ	2800円	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7.～	メーカー未定	価格未定	シミュレーション	○		?
	トレジャーストライク @barai版	キッド	価格未定	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく	?
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	シミュレーション			?
	パチってちょんまげ（仮題）	ハックベリー	価格未定	テーブル	○		?
	ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～	コナミ	オープン価格	アドベンチャー			70
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～	ビングキッズ	価格未定	シミュレーション			?
	Baldur's Gate ーバルダーズ・ゲートー	セガ	価格未定	RPG	○		?
	ビックリマン2000 仮名レオン斬帝の陰謀（仮題）	セガ	価格未定	アクションRPG	○	VGAボックス	?
	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5800円	テーブル	○		?
	Memories Off 2（仮題）	キッド	価格未定	アドベンチャー			?
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	アクション			?
	LiltherB ～リルハーブ～（仮題）	TAKUYO	価格未定	パズル			?
発売検討中							
	OUTTRIGGER（アウトトリガー）（仮題）	セガ	価格未定	アクション	○		35

※発売スケジュール、ゲームの完成度は1月12日現在のものです。
※ネットワーク欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。（http://www.d-direct.ne.jp/、またはTEL03・5352・1500）
※"ドリコレ"は、既発売タイトルを安価で再リリースする"ドリームキャストコレクション"のことです。
注①：シャノワール謹製オルゴールを同梱
注②：携帯キネマトロン型ビジュアルメモリを同梱
注③：セガガガTシャツ、セガメモリアルピンズ6点セット、セガガガ手帳を同梱

ラブひな スマイル・アゲイン

開発状況 ? パーセント

発売予定日●3月
発売元●セガ

人気マンガがドリームキャストに再び登場。ドリームキャストならではのドキドキ体験が待っていますよ！　もちろんオリジナルキャラクターもいます。乞う、ご期待！
（宣伝部パブリシティチーム）



※画面は前作のものです。

西風の狂詩曲（ラプソディ）

開発状況 95 パーセント

発売予定日●2月22日
発売元●ソフトマックス

発売を楽しみにしていたみなさまには、発売日が1ヵ月延びてご迷惑をおかけしました。そのぶん、クオリティーアップしてますので、もうしばらく待っててください。
（開発部マネージャー　中島）



ちQのトモダチ

開発状況 90 パーセント

発売予定日●今春
発売元●ネクステック

ひと足おさきに携帯電話（J-スカイ）版が配信中の『ちQのトモダチ』。ドリームキャスト版は3Dフルポリゴンで鋭意製作中！　発売日はまもなくお知らせします。お楽しみに！
（マーケティング部　高柳）



ただいま！好評レンタル中!!

全国に約600の店舗をかまえるTSUTAYAで、レンタル可能なドリームキャスト作品、全16タイトルを紹介。そろそろ新タイトルもラインアップに加えてほしいね。

SONIC ADVENTURE International（アクション）	チューチューロケット！（パズル）
ゾンビリベンジ（アクション）	スペースチャンネル5（アクション）
ダイナマイト刑事2（アクション）	バーチャファイター3tb（アクション）
THE HOUSE OF THE DEAD 2（シューティング）	突撃！てけてけ!!トイレンジャー（シューティング）
バーチャコップ2（シューティング）	ROOMMANIA#203（シミュレーション）
レンタヒーローNo.1（RPG）	BLUE STINGER（アドベンチャー）
バーチャストライカー2 ver.2000.1（スポーツ）	Get Bass（スポーツ）
あつまれ！ ぐるぐる温泉（テーブル）	シーマンえさディスク（その他）

※1月13日現在

次号予告

next

ファミ通ドリームキャスト
2月23日号



©スタジオOX / NECインターチャネル / HuneX
イラスト：鈴木典孝

いよいよ発表される新タイトル、続報などドリームキャストの最新情報と徹底攻略を満載！

ファミ通DCならではのネット情報、海外情報などオリジナル企画もさらに充実！

ますます見逃せない2月23日号は2月9日(金)発売！　定価550円

ファミ通DC関連のイベント情報

読者サポーターズ トークライブin広島　参加者 募集!!

2月24日(土)午後2時ごろから、広島市内でDCクリエーターなどを招いての本誌読者限定トークショウを行います。

参加方法

応募は、ハガキに、参加したいイベント名・住所・氏名・性別・年齢・電話番号・FAX番号・Eメールアドレス・サポーターズ会員ナンバー(会員の場合)・好きなゲームジャンル・嫌いなゲームジャンル・編集部へのコメントをハガキに明記のうえ応募してください。締切は、2月13日(火)必着です。同日の18時まで、読者サポーターズ専用ホームページ(http://www.f-dc.com/)、電子メール(info@f-dc.com)及び読者用FAX 03・5433・7877でも応募を受け付けております。参加は無料、応募者多数の場合は抽選のうえ、当選した方にのみハガキで御連絡いたします(抽選はサポーターズ会員を優先しております)。会員でない方もドンドン参加してください。イベントの日時場所、内容等は変更される場合があります。ご了承ください。各イベントの詳細や、新規イベントの緊急告知等は上記ホームページで決定次第掲載していきます。皆様の参加をお待ちしています。

編集後記

●今号で、ドリームライブラリの仕事は一時休止。とりあえず毎週締切に追われることはなくなるが……。さみしいねぇ。（池村）

●先日、コンビニで買い物をする際に、レシートをお札と間違えて思わず出してしまう。札が1枚もないことを忘れていたのです。これは大失態!!　貧乏はつらいね。（おほむら）

●年も改まって気分も一新！　仕事もバッチリ!!　なんてことには当然ならずにだらだらとした日々を過ごしています。21世紀になったというのに情けない。（古屋）

●年末、年始に旧友たちとひさびさに会う。ファミ通DCで働いているって言ったらみんな驚いてくれました。（ヒゲ太）

●初笑いは、年明け直後にかかってきた地元の友人Tからの携帯電話。「ヒョウ！　マイケル・ジャクソンです。遠ちゃん、正月はいつ帰ってくんの？」なんで、マイケル？（え）

●「今年こそ引越しする！」と毎年の年初に思うが、なんだかんだで、いまのアパートに10年以上も住んでいる。もう人生の3分の1以上をそこで……。長すぎ。（こだまっち）

●お正月気分抜けましたか？　私はまだです…。今年の正月はいつもどおり実家に帰ったんだけど、新しい家族の甥っ子が可愛くて可愛くて猫かわいがりしてきました。（ノリック）

●いや～凄い。何が凄いって日本株の下げが凄い。まだ下げるのかといった感じ。株を持っていなければ嬉々として見ていられるのだが、このまま日本版大恐慌に突入したらどうしよう……。SIN（オカルト荒沢）

●昨年の目標は達成できなかったが、今年も目標を設定。年末年始は何もなし。AIのCMにしびれたぐらい。（田村）

●新年早々我が家のリフォームが始まった。風呂が大きくなって手足を伸ばして入れるのってうれしい。（コブラ小林）

●寒くなると巣鴨駅北口前にある駿河屋の福々まんじゅうが恋しくなります。値段のわりに小さいので、お買い得感は薄いですが、味はヨシ。コーヒー大福もイケてますぅ～。（にっしー）

●とにかく静電気がヒドイ。機材に触れてはパチッ、他人に触れてはパチッ。パソコンがフリーズしがちなのも静電気のせいだと思ってしまう。いや、そうに違いない！（みのちん）

●1月2日のフジTVで深夜に放送していた"恋は余計なお世話"。深津絵里主演のシチュエーションコメディーですが、最高におもしろかった。シリーズ化を激希望。（加藤政樹）

●ついに登場したパワーブックG4(マックの新ノート)。もちろん発表された日にアップルストアで即注文。持ち歩くにはちと大きいけど、当分自慢できそう(笑)。（ムネタツ）

●『ダンサー・イン・ザ・ダーク』観ました。あまりに酷い話に涙も出ませんでした。あっ、でもいい映画でしたよ。（いのふえ）

●年末は名古屋へ遊びに行ってきましたよ！　みそカツ、ひつまぶし、名古屋コーチン、きしめん最高☆LOVE！（あさごろう）

●髪を切った。母親に似てると言われた。「俺も親父に似てきた」とか言ってみたい、顔忘れたけど。（ちるぞう）

●年末旅行から帰ってきたら、置いておいたリンゴが奇麗に囓られていた。お菓子の箱も囓られていたけど中身に到達するまでに、挫折したらしい。美人ストーカーの仕業？（すけお）

●札幌の久保さんは年末ぎりぎりに退院。いまはリハビリ通院中。私は年末も年明けも病院通い。看護婦さんや先生と過ごしたお正月だったけど、治療の第1段階クリアー。（NORIKO）

●21世紀初のファミ通DCをお届けします。昨年にも増して、今年のゲーム業界は波乱含みな予感がしますが、編集部としてはDCソフトを皆様に紹介しながら、みんなで楽しく盛り上げていけたらと考えておりますので、今年もよろしくお願いいたします。（本誌編集長：相沢浩仁）

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンタープレイン ファミ通DC編集部「〇〇〇」係

CALENDAR&SCHEDULE

カレンダー＆スケジュール

JANUARY

19 FRI	ファミ通DC 2月9日号発売
20 SAT	
21 SUN	
22 MON	
23 TUE	
24 WED	
25 THU	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP ecco THE DOLPHIN　DEFFENDER OF THE FUTURE ゴルフしようよ2 新たなる挑戦 ぼく ドラえもん
26 FRI	
27 SAT	
28 SUN	
29 MON	
30 TUE	
31 WED	

FEBRUARY

1 THU	ザ・心理ゲーム
2 FRI	エルドラドゲート　第3巻
3 SAT	
4 SUN	
5 MON	
6 TUE	
7 WED	
8 THU	
9 FRI	ファミ通DC 2月23日号発売

STAFF ON FAMITSU DC



発行人　浜村弘一
編集人　松本秀寿
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　助川ミツ子
編集委員　北根紀子
編集スタッフ　小林利治／荒沢伸二／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／松井宗達／鈴木規康／田村雅／遠藤栄昭／片井美樹雄／児玉守／古屋陽一／大村和義／池村慎一
制作スタッフ　日花隆／井上圭司／大山朝子
フォトグラフ　St.Atom／浅山美鈴
進行　川合昇／藤田昇／伊藤美穂／中井優一
編集協力　石井ぜんじ／加藤久人／志田英邦／田川ラメ夫／田中一行／戸塚伎一／杉林充章／寺崎宏之／増田美帆／貴山北代／佐藤大作／籠谷クリストフ／氏家雅紀／田中和也／MVP／小池麻里子／伊達平／若人／s-dora／伊藤海次／松本亮／佐々田貴志／沓澤真二
制作協力　井澤俊二／落合進／風間新吾／小関敏博／さいとうりか／Kプラスアートワークス(小林博明)／小林えみこ／ゆずりはさとし／斉藤かよこ／ジオグラフィカ(木村明咲子)／佐和健治／フリーウェイ(斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘／森理絵／高橋義孝／芝智之／渡部千里)／山内大助／松島浩一郎／ウィッチプロジェクト／キンダイ
広告営業　増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業　酒井朋喜／堂前秀隆
制作購買　長友勝明
海外特派員　みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868まで。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。


Dreamcast
無限の時を超えて――
Never7
ネバー7セブン
the end of infinity
＜ 好評発売中！ ＞
恋愛アドベンチャー
標準価格6、800円（税別）
君が考えた「infinity」がゲームになる？ 詳しくはKIDホームページで。
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL 03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp iモードでご利用の方は http://kid-game.co.jp/i © KID
SEGA、"Dreamcast"は、株式会社セガの登録商標です。 Illustrated by 影崎夕那


Dreamcast
こんなに近くて……
こんなに遠い……
Close to
クロース トゥ
〜祈りの丘〜
恋愛アドベンチャー
2001年4月発売予定
予定標準価格 6,800円(税抜)
KID
Kindle Imagine Develop 株式会社キッド
〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL 03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
i モードでご利用の方は http://kid-game.co.jp/i © KID 2001
SEGA、"Dreamcast" は、株式会社セガの登録商標です。 Illustrated by ごとP



T1126472020557
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 雑誌26472-2/9

SEGA Official FAMITSU Dreamcast
9.FEBRUARY 2001
ファミ通DC
平成13年2月9日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀寿
発行 株式会社セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03-5736-7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価
本体524円